PC GAMER

JOHN ROMERO WYWIAD

Edycja CD

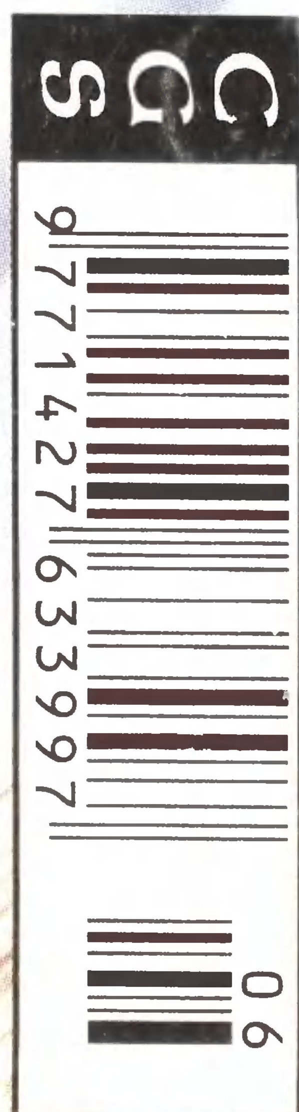
PC CD-ROM ○ SONY PLAYSTATION ○ NINTENDO 64 ○ DREAM[CAST ○ AR]CADE

Gry Komputerowe

czerwiec 1999 • cena 9.95 zł • index 337137 • issn 1427-633X

6/99





RECENZJE

Official Formula One
Team Fortress
Darkstone
Machines
Corsair
V-Rally
TOCA 2

OBSZERNA ZAPOWIEDŹ

STAR WARS™ EPISODE I THE PHANTOM MENACE™

EXCLUSIVE REVIEW

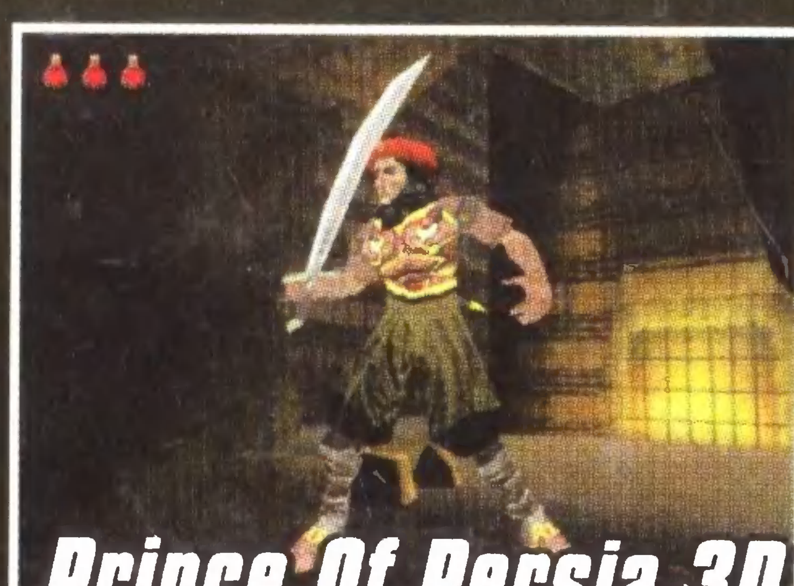
BRAVEHEART

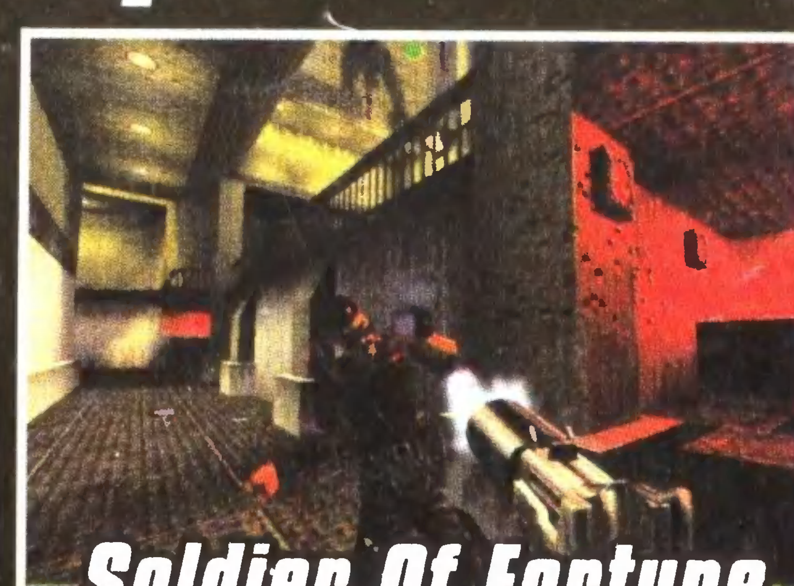
Kraciaste spódnice, niegolone gęby... Mel kochamy Cię!

Zapowiedzi


MDK-2


Quake-III


Prince-Of-Persia-3D


Soldier-Of-Fortune

NAGRODY:



Długopis firmowy **3 pkt**



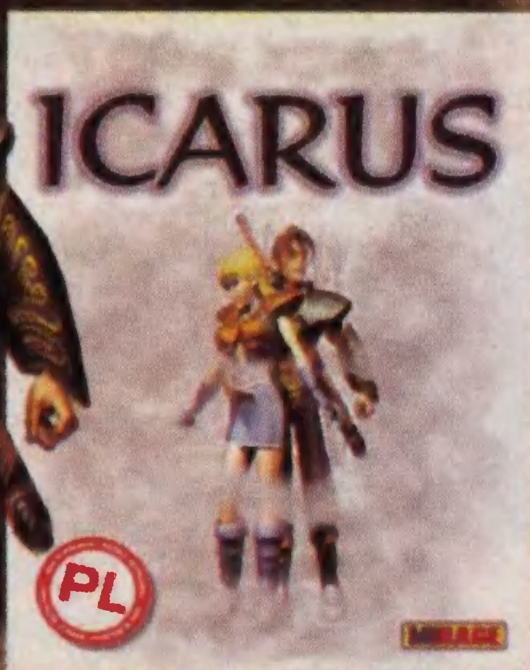
Oryginalny kubek **8 pkt**



Unikalna koszulka **12 pkt**

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: **15 pkt**
DEATHTRAP DUNGEON
FIGHTING FORCE
HEROES II
TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS

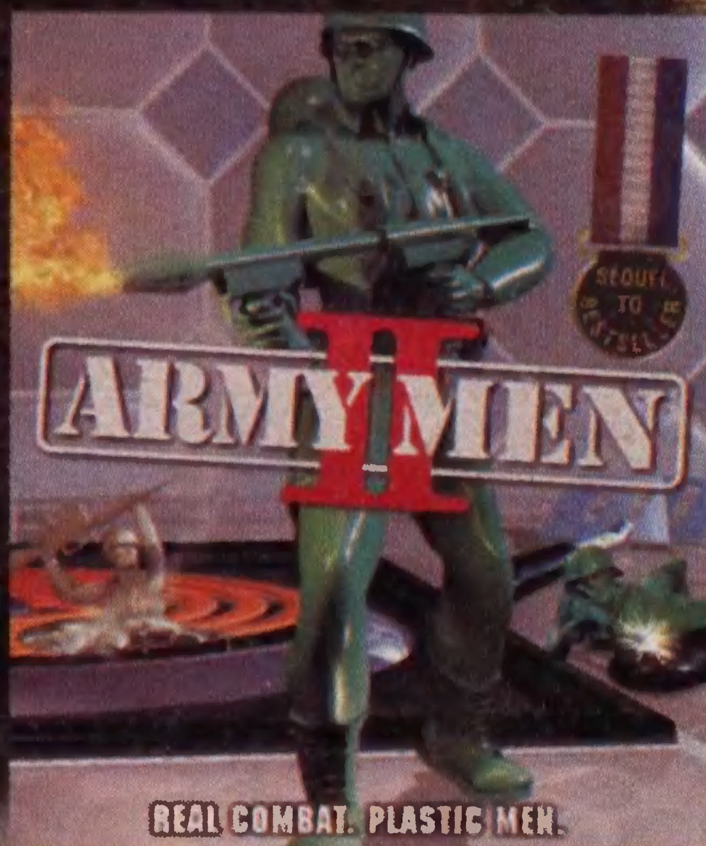
"...Najlepszy system walki użyty w grach RPG. Jeżeli lubisz Final Fantasy VII pokochasz ICARUS'a."
PC FORMAT 82%



ICARUS

Gra RPG jakiej jeszcze nie było, nowatorskie podejście do systemu walki powoduje, że Icarus poraża zamysłem i ambicją. Jawi się jako zmyślna kompilacja dwóch wielkich tytułów: "Diablo" i "Final Fantasy VII".

Znakomite połączenie strategii i akcji

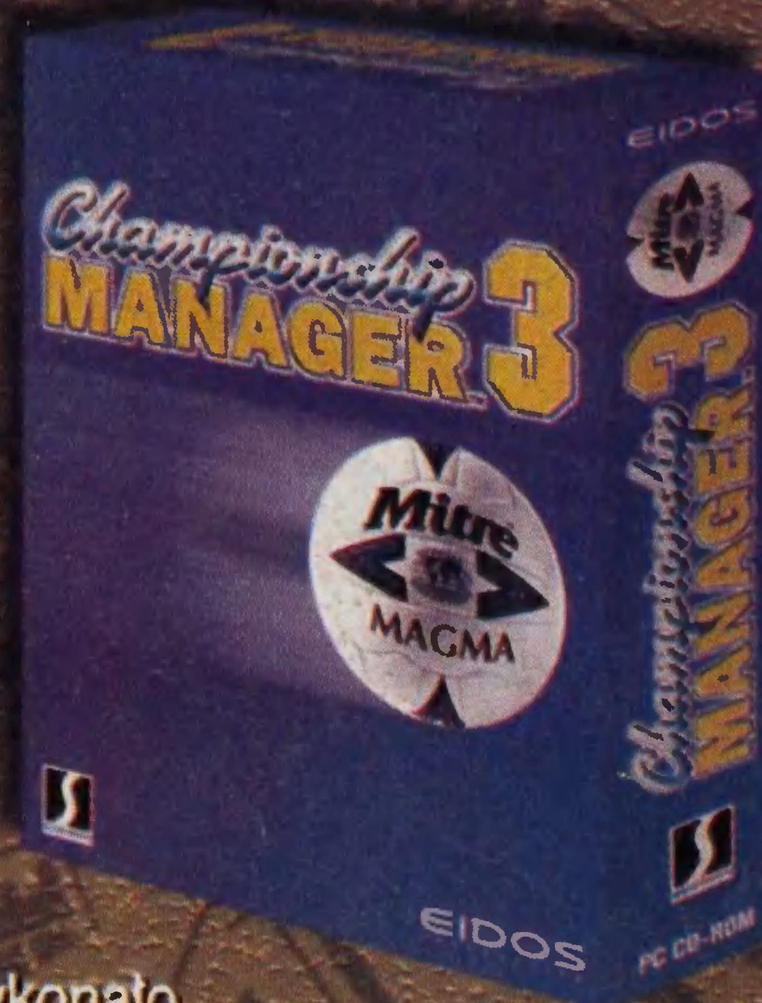


ARMY MEN II

Kontynuacja super hitu zeszłego roku, przenosi naszych małych plastikowych żołnierzyków w scenerię naszego domu, kuchni, sypialni ... Wspaniałe efekty i dobre rozwiązania strategiczne to atuty tej wciągającej gry.

WKRÓTCE!

DLA WSZYSTKICH POSIADACZY CM3 SPECJALNA PREMIA DODATKOWY CD Z LIGĄ POLSKĄ



CM 3

Nadchodzi całkiem nowy manager piłkarski. Sport Interactive wykonało ogromną pracę wprowadzając ogromne zmiany w najlepszym programie managerskim jaki kiedykolwiek powstał. Dostajemy do ręki produkt naprawdę doskonały z wprowadzonymi wszelkimi nowinkami na które czekali prawdziwi gracze.

"Doskonałość w czasie rzeczywistym. Godna wszelkich komplementów."
RESET 3/99 9/10 + rekomendacja







WARZONE 2100

Oto pojawia się pierwszy po długiej przerwie RTS, który ma szansę wprowadzenia do tego gatunku prawdziwego 3D, zachowując przy tym wszystkie zalety dobrej gry strategicznej. Rewolucyjna i rewelacyjna gra dla strategów.





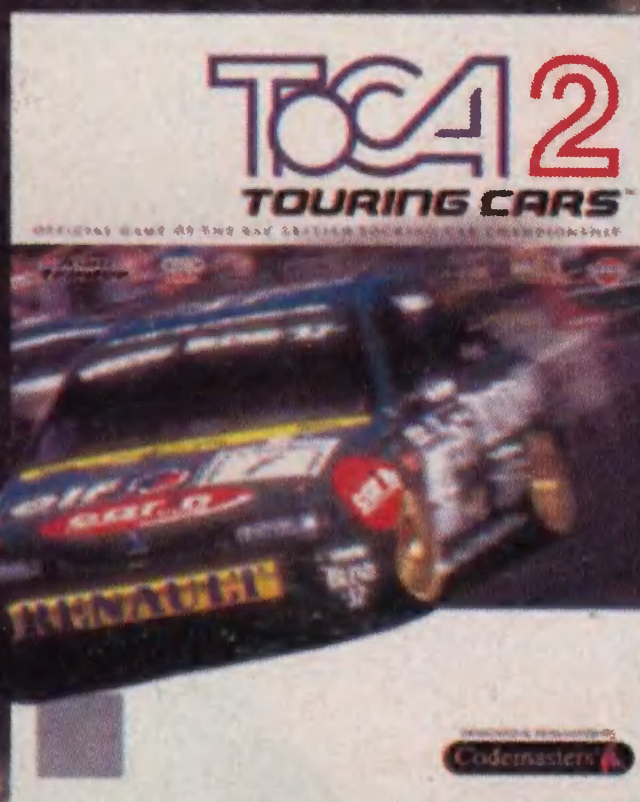
DELTA FORCE

Znakomity pomysł, świetna realizacja, mamy okazję wcielić się w jednego z komandosów Sił Specjalnych Delta. Novalogic wykonało kawał dobrej roboty, kilkanaście dobrze przemyślanych misji, realistyczna grafika, znakomite połączenie strategii z grą akcji.



SOUL REAVER

Znakomite połączenie gier przygodowych 3D z czystą akcją. Niesamowity świat wampirów i mrocznych tajemnic. Świetne wykonanie, wspaniała atmosfera, rewelacyjna grywalność.



TOCA 2

Jeszcze dobrze nie nacieszyliśmy się pie-rwszą częścią TOCA-i, a tu już nadchodzi kolejna wersja ścigania się super samo-chodami po torze. Najlepsze, komputerowe wyścigi samochodowe!

"No cóż to będzie hit przez bardzo duże H. Czekamy !!!"
CD ACTION

"Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: Mortyr jest naprawdę niezły - ba! - jest świetny i wciągający."
GRY KOMPUTEROWE





Mortyr
PIERWSZY, PRAWDZIWY, POLSKI HIT W SKALI ŚWIATOWEJ

UWAGA: do wygrania lub kupienia kubki, koszulki, plakaty Mortyr'a i Heroes III.

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00
tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.

MIRAGE
EIDOS INTERACTIVE

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 6/99 (59)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Od Redakcji

Właśnie dowiedziałem się, że zniknął z rynku, bardzo znany i zasłużony tytuł o grach komputerowych. I choć podjęto rozpaczliwe próby przedłużenia żywota pisma pod zmienionym tytułem, w niemal identycznej szacie graficznej, to jednak coś pękło i przepadło bezpowrotnie. Nie sam upadek tego tytułu wstrząsnął mną najbardziej, lecz tragikomiczny w tej sytuacji komentarz „reanimatora" pisma sprowadzający się do słów, jakby żywcem wyjętych ze znanej piosenki zespołu „T. Love" – „Jest super". To prawdziwe mistrzostwo świata, aby tak przedstawić sprawę, że oto czarne stało się białe. Zmiana tytułu na ten przykład, to celowy zabieg, bo szefostwo znudzone jest liderowaniem, a grzbiet pisma, ktory do niedawna był jego dumą nagle stał się niewygodny – doprawdy ciekawa argumentacja. Na szczęście ludziska mają swój rozum, a zdecydowana większość potrafi z niego zrobić pożytek, więc powtarzanie za Muńkiem Staszczykiem – „jest super" – z przyklejonym fałszywym uśmiechem, nikogo już chyba nie przekona. Ale dlaczego o tym wszystkim piszę? Powód jest doprawdy błahy. Otóż zasiadając do napisania wstępniaka, chciałem po prostu pochwalić się nieco naszymi osiągnięciami, zwrócić uwagę na zmiany zachodzące w naszym piśmie. Ale jak tu szczycić się drobnymi osiągnięciami, kiedy dookoła rozlega się huralne – jesteśmy najlepsi, jest super. Spoko, nie dajmy się zwariować. Licząc na zdrowy rozsądek odbiorców pism komputerowych, powierzam w Wasze ręce ocenę czy zmiany jakie zachodzą aktualnie w naszym piśmie, są realne czy tylko pozorne. Dla formalności przypomnę tylko, że od poprzedniego numeru „Gry Komputerowe" wspomagane są tekstami autorów z PC Gamer UK. Z pierwszych opinii Czytelników wynika, że teraz stało się ono ciekawsze, bardziej wszechstronne i atrakcyjniejsze w odbiorze. Chwalicie nas za wywiady z ludźmi światowego formatu – w ubiegłym miesiącu Terry Pratchett – i tak będziemy trzymać. W tym numerze rozmowa z prawdziwą gwiazdą największego formatu, samym Johnem Romero. Ponadto wywiad i preview „Diablo 2", zapowiedź „Star Wars Episode One". Zamieszczamy pierwsze wrażenia z gier „MDK 2" i „Prince of Persia 3D". Jeśli idzie o recenzje, to możemy pochwalić się wspaniałą strategią „Braveheart", świetnymi samochodówkami „Official Formula 1" i „TOCA 2". Rozbudowaliśmy dział „Nowości", utyły również „Porady" i „Hardware". Czy jest super? Oceńcie sami!

Marek Suchocki

OBSZERNE PREVIEW !

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

„Gwiezdne Wojny" po raz kolejny wtargną na chronione obszary naszych pecetów! LucasArts ożywia najdłuższą sagę w historii komputerowej rozrywki następną częścią serii. Episode 1... Dobrze, że licznik jest jednocyfrowy. *Czytaj str. 18*

zapowiedzi

porady



recenzje

WYWIAD czytaj str. 66

John Romero

Jest cudownym dzieckiem gier, postacią w typie gwiazdy rocka. Jego sama obecność w Ion Storm powinna zagwarantować sukces każdej nowej grze.

Nasz czerwcowy kompakcik kryje w sobie naprawdę smakowite danka. Jeśli macie ochotę na coś strategicznego, to polecałbym jajcarskiego „Airline Tycoona", dla purystów zaś - „Heroes Of Might & Magic III". Wielbiciele innych gatunków znajdą tutaj także coś dla siebie - od brawurowego wtargnięcia znanej firmy Puma na rynek soccerów po mission disk do drugiej części Lary. Zapraszamy!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Heroes Of Might & Magic 3





3DO
P133, 32 MB RAM, WIN95
Jest, jest, jest, jest... tak oto powitał nadejście Króla nasz redakcyjny rolplejowiec - Suicide. „Herosi" zawsze byli ulubioną gierką wszystkich zakochanych w klimatach fantasy strategów. Trzecia odsłona tego niesamowitego dzieła 3DO wnosi do gatunku przede wszystkim powiew radosnej świeżości. Zmodyfikowano grafikę, zwiększono ilość jednostek oraz czarów, dołożono kilka nowych typów zabudowy. Uff, a wydawało się nam, po wspaniałej „dwójce" że nie można już nic poprawić czy ulepszyć. Totalna pomyłka, przekonaj się sam.



Starsiege

SIERRA
P200, 32 MB RAM, WIN95
Wielkie zwały żelaziwa majestatycznie przesuwające się po wielkiej pustyni, tony eksplodującej stali i gigantyczne doły po kolejnych bombardowaniach plazmowych. Oto jaki widoczek rozpostrze się przed naszymi patrzałkami, gdy tylko zechcemy odpalić to całkiem przyjemne demko. Ludzie z Sierry najwyraźniej zapomnieli o swoich przygodówkowych korzeniach i wzięli się do robienia symulatorów futurystycznych mechów. Chyba jednak nie najlepiej im to idzie bo w porównaniu do serii mechwarriorowej „Starsiege" nie wypada najlepiej.

TR 2: Gold Mask

EIDOS
P90, 16 MB RAM, WIN95
W jaki sposób można zareklamować najnowszy typ silikonu? Wystarczy zrobić grę z „astmatyczną" bohaterką prezentującą swe „możliwości". Eidos ma w swej ofercie wiele hitów, ale chyba tylko ten zjednał mu całe męskie pokolenia. Teraz będziecie mogli w spokoju delektować się kilkoma misjami wydanego przez tę firmę dodatku pod nazwą „Tomb Raider II: Golden Mask". To nie pomyłka - wyjmujemy z ramek powieszony na ścianie kompakt z „dwójką" i... przeżyjmy to jeszcze raz.

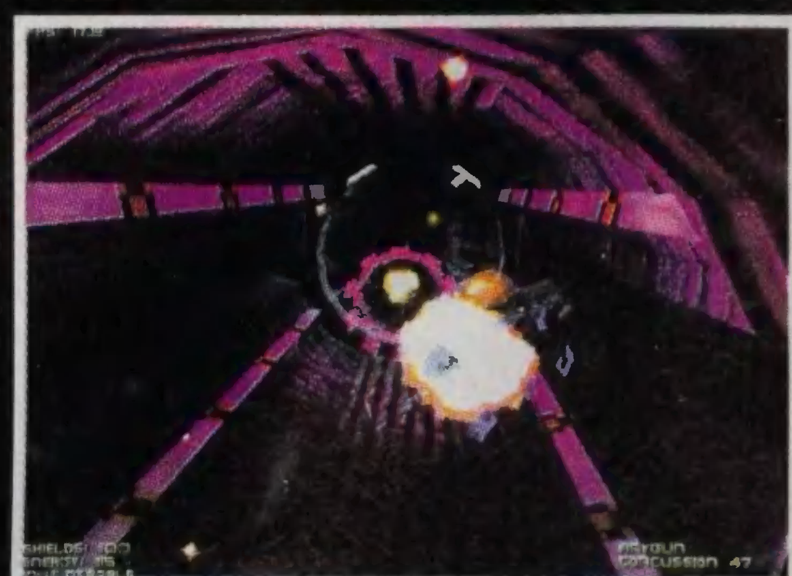


RT2: Second Country

POPTOP
P133, 16 MB RAM, WIN95
W zasadzie wszyscy zdążyli już zapomnieć o tak niesamowitej gierze, gdy okazało się, że nikomu nieznany wydawca wykupił od MicroProse prawa do wydania następnej części stareńkiego „Railroad Tycoona". No i zaczęło się, gra zauroczyła nas totalnie i tylko niedopatrzenie w postaci braku map naszej części Europy nieco popsuło nastroje błogości. Teraz dzięki temu mission packowi będziemy mogli spróbować swych sił w podbijaniu całego wschodu z matuszką Rosją na czele. Na Moskwę, na Smoleńsk! Dobrze że to nie numer listopadowy.

Descent 3

INFOGRAMES
P200, 32 MB RAM, KARTA 3D, W95
Tego produktu chyba nie trzeba reklamować. Maniacy wymiatania wszystkiego co unosi się w kopalnianych szybach i pod sufitem wrażych baz wojskowych będą mogli powrócić na pola bitew. „Descent" zawsze ustalał nowe kanony w dziedzinie strzelanin 3D. Jego ówczesne wymagania skutecznie zmusiły nas do zupgradowania domowych „pieców". Czy i tym razem tak będzie? Znacznie ulepszono grafikę i poprawiono AI komputerowego przeciwnika, a wszystko to odbiło się na wymaganiach technicznych demka. Aż boimy się zerknąć na firmowe pudełko! Będzie jednak warto to zrobić, tego możecie być pewni.



Street Wars

STUDIO 3
P166, 32 MB RAM, WIN95
„Constructor 2" dostał wielkiego opóźnienia i tylko dopieczenie jakiegoś kawałka do klasycznego już protoplasty utrzymuje nas, miłośników tej gry przy życiu. Oto przed Wami „Street Wars", niecodzienny dodatek do stareńkiego „Constructora". Skoncentrowano się tutaj na „podziemnej" działalności naszych lokatorów, mianując nas szefem podejrzanej spółki budowlanej używającej podpaleń, wymuszeń i innych niezgodnych z prawem możliwości do wyeksmitowania konkurencji. Zawsze na to czekaliśmy. Hit sezonu - betonowe skarpetki!



Airline Tycoon

SPELLBOUND
P166, 32 MB RAM, WIN95
Czasami aż trudno jest uciec od arcypoważnych gier dających nam możliwość zajrzenia w spodnie dowolnemu żołnierzowi po hyperrealstyczne symulatory. Teraz jednak proponujemy Wam chwilkę rozrywki. Oto bardzo ciekawy przykład menadżera linii lotniczych, którego twórcy podeszli do swego zadania z pewnym dystansem, co absolutnie nie oznacza, że jest to wynik przerwy śniadaniowej u dużego wydawcy.



Niezła graficzka (całkiem słodka, jak to określił jeden z naszych recenzentów), ciekawa oprawa graficzna i mnóstwo gagów. Warte obejrzenia.

Corsairs

MICROIDS
P133, 32 MB RAM, WIN95
Niesamowicie barwna epoka XVI i XVII wieku znalazła swego wielkiego odkrywcę na naszej komputerowej niwie - Sid Meier i jego „Pirates!" ostro niegdyś zarządzili. Teraz na powrót odkrywa epokę Microids (chyba pamiętają ich amigowi weterani) swoim „Corsairs". Znów będziemy mogli stanąć na deskach własnej fregaty i pod rozwiniętymi żaglami zacząć łupić wszystko co pływa. Rozkaz królewski dość sztywno przywiązuje nas do monarszego tronu, ale za to możemy spróbować swych sił jako kupiec. Odmłodzona, odświeżona i przekonstruowana - oto atuty tej gry. Na pohybel „Piratom"!

Kącik FPP-owca

Na naszym krążku znajdziecie także mnóstwo dodatków do Waszych ulubionych gierek. Wyszukał je wszystkie w pętlach cyberprzestrzeni nasz redakcyjny as - Groovy. Kącik FPP-owca i prawie sto megabajtów najprzeróżniejszych „gadżetów" z całą pewnością pomogą Wam w zmaganiach z komputerowymi wrogami.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

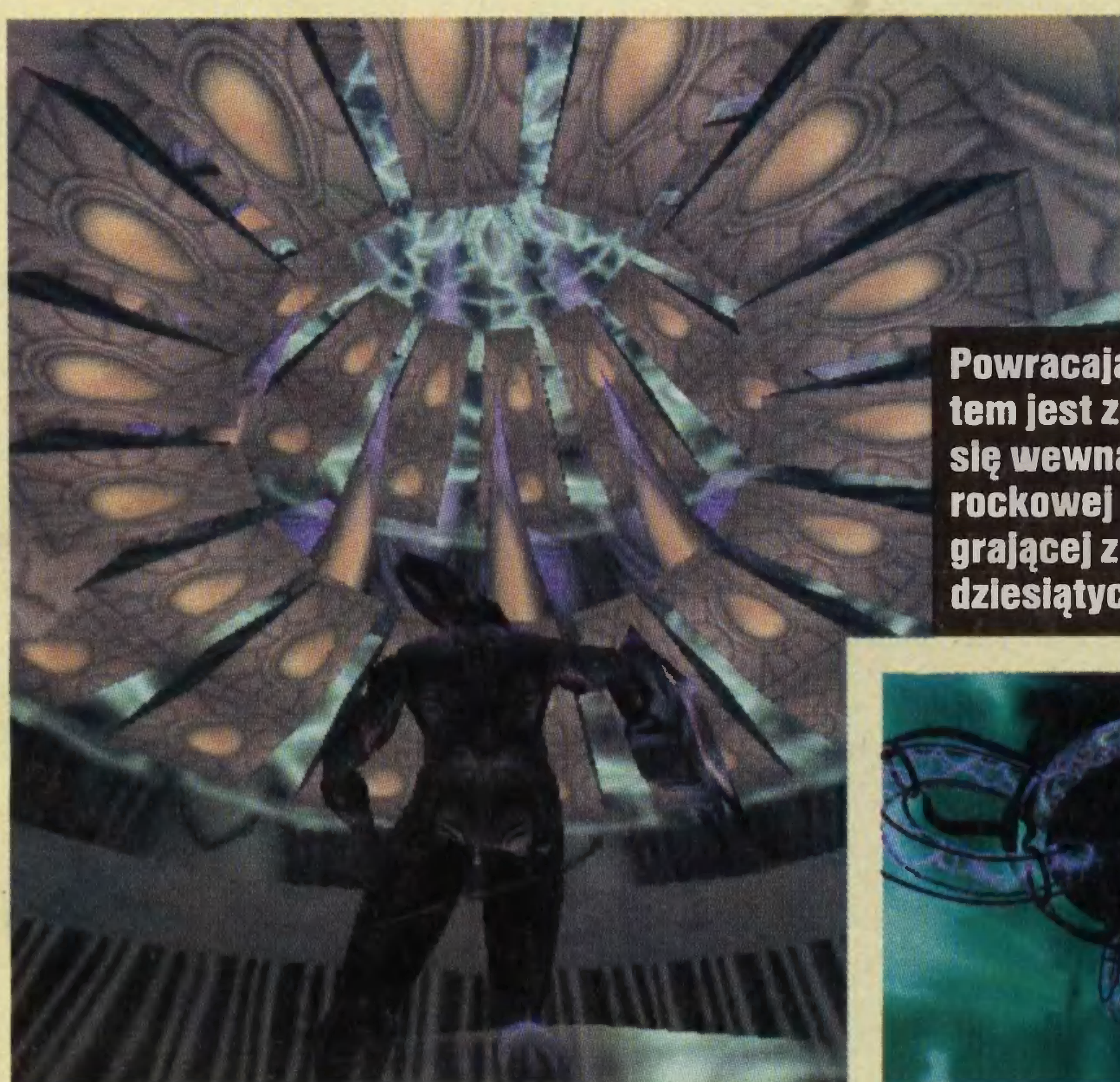
Evil Core	A.B.T.S.	P166, 32 MB RAM
Gromada	Buka	P166, 32 MB RAM
Killer Tank	Elektrotech	P233, 32 MB RAM, D3D
Puma Street Soccer	Sunsoft	P166, 32 MB RAM
Shattered	Light Cutware	P166, 32 MB RAM
Starshot	Nieznany	P166, 32 MB RAM
Xtom 3D	Jamie	P200, 32 MB RAM, D3D

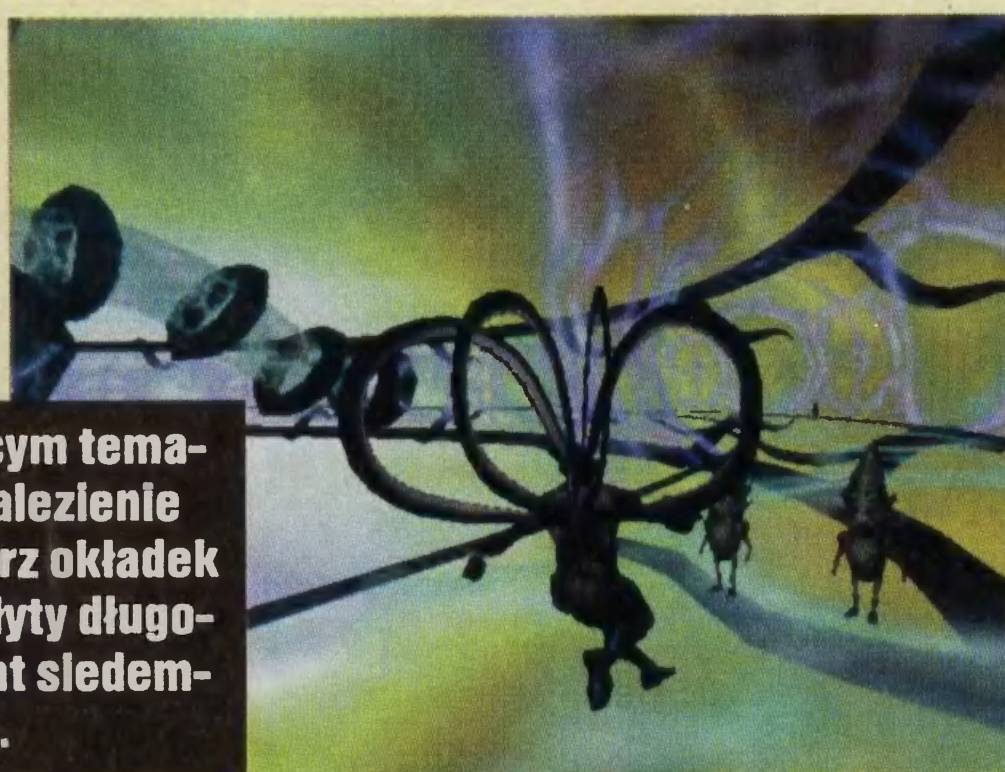
Pierwsze spojrzenie na...

MDK2



Co to będzie oznaczać tym razem?





Powracającym tematem jest znalezienie się wewnątrz okładek rockowej płyty długogrającej z lat siedemdziesiątych.







Te poziomy są bardziej stylizowane i ekspansywne niż kiedykolwiek.

(Poniżej) Zupełnie nie mam pomysłu. Może Wy pozgadujecie, Drodzy Czytelnicy?



Więc jak to wymawiacie? „MDK 2"? No, spróbujcie. Najbliższym odwzorowaniem tego, co mnie się udało wymówić było by „mydyk dwa", co brzmi jak próba wypowiedzi przerwana nagłym atakiem wymiotów przez nos. Albo coś w tym stylu. A rozdzielenie tego na poszczególne litery w stylu M! D! K! powoduje, że brzmi to jak próba podkładania głosu do drugorzędnego amerykańskiego filmu akcji. Czego więc dotyczy to „MDK"?


Prawdopodobnie najbardziej przesycony atmosferą ekran, jaki widzieliśmy. A już na pewno najbardziej zielony.

Historia akronimizacji „MDK" już przeszła do legendy gier. Pierwotna „MDK" (podobno) zaczęła od tytułu „Murder Death Kill". Jednak od razu zaczęło się marudzenie, że wielcy zwolennicy cenzury w sieciach supermarketów nie zechcą jej brać, więc nazwa została skrócona na „MDK" - bardziej przyjazną supermarketom. Z tym zastrzeżeniem, że równie dobrze mogli tę nazwę pozostawić bez zmian, czy nawet zmienić ją na Murder Death Kill - Prababcia Wącha Klej, gdyż i tak sprzedano tego jakieś osiem egzemplarzy, mimo że opisaliśmy ją jako „zapierające w piersiach dech rozwinięcie gier na PC". Jednakże, jak już mogło zasygnalizować wielkie „MDK 2" na górze strony, zanosi się na to, że będzie kontynuacja i tym razem (przybierając uroczyście kamienny wyraz twarzy uczniaka) wszyscy solennie obiecujemy ją kupić (pod warunkiem, że będzie dobra, rzecz jasna). Zamiast powrotu Shiny Entertainment do MDK-landu, cugle przejęła Bioware, odświeżona po triumfie, jakim jest „Baldur's Gate". Deklarują oni, że będą pracować w ścisłej współpracy z ekipą Shiny Dave'a Perry'ego, aby zapewnić kontynuacji utrzymanie stylu poprzedniczki. Rzecznik prasowy Bioware powiedział, „Humor gry zostanie utrzymany, a może nawet wzmocniony. Powróci grafika, od której opadają szczęki. I w końcu ma się tu na całego pojawić rozgrywka, całkowicie zorientowana na zabawę".


Tak jak w MDK, dominuje tu widok w trzeciej osobie.


Upolowanie ogromnych kandyzowanych lukrecji okazuje się trudne.

Max, Dr Fluke a Także Kurt

A więc... co się zmieniło? Przede wszystkim, w odróżnieniu od na wpół sprawdzonych mitów, istnieje teraz powód nazwania gry „MDK". Obecnie oznacza to „Max, Dr Fluke Hawkins and Kurt", którzy są trzema nadającymi się do grania postaciami gry. Zależnie od tego, którego z bohaterów wybierzemy, będzie się zmieniać układ poziomu i przedmioty. Ileż to dodaje wartości przy ponownym graniu.

Dla posiadaczy pierwszej gry (wszystkich dwóch) znajomy będzie Kurt Hectic, odziany w odpustowy, obcisły skórzany kombinezon bohater oryginału. W dalszym ciągu posiada on swój karabin o podwójnym zastosowaniu: jako strzelba łańcuchowa i jako karabinek snajperski, i zabija nieprzyjaciół poprzez mieszankę zwierzęcego sprytu i snajperki na duże odległości (pamiętajcie, że to właśnie „MDK" była pionierem obecnie wszechobecnego widoku teleskopowego w grach strzelanych). Jednak tym razem może on znaleźć gumowe kule, które umożliwiają dobrze wymierzonym rykoszetom zlikwidowanie przeciwników wyglądających zza węgła. Ujrzymy również powrót Spadochronu Wstęgowego, który pozwala Kurtowi, w iście batmanowskim stylu, zjechać jak na lotni ku nieprzyjaciołom. Jeśli dodać do tego kameleonowe urządzenie skrywające, to okaże się, że otrzymamy dosyć straszliwego faceta.

Dr Fluke Hawkins jest ekscentrycznym naukowcem, którego niekompetentne majstrowanie doprowadziło do pojawienia się Obcych, którzy najechali Ziemię. Rozpaczliwie chcący naprawić swą pomyłkę, przystępuje do rozwalania najeźdźców na pojedyncze cząsteczki. Chociaż nie jest wyjątkowo niewidoczny, czy odporny jak Arnie, to opanował on sztukę niszczenia i kontrolowanych eksplozji (więc jest prawdopodobnie ideałem na Noc Świętojańską). Jest on również w stanie łączyć różne obiekty w celu uzyskania oryginalnych broni i efektów. A chociaż nie należy mu dokuczać, może on mieć coś wspólnego z Najmniejszą Bombą Jądrową z pierwszej gry albo nową Przenośną Czarną Dziurą i Najbardziej Interesującą Bombą Na Świecie. Ta ostatnia, jak podejrzewamy, przed swą eksplozją opowiada jakieś zdumiewające anegdotki.

Wciel Się w Psa

No i w końcu mamy tu Maxa Psa (Max the Dog). Jeśli więc jedna postać jest skryta, a druga na wpół podstępna, na wpół gwałtowna... to jaka jest trzecia? Zgadza się. Max the Dog jest psychopatą. Przemyślnie obdarzony sześcioma kończynami przez swego stwórcę (dobrego doktora Hawkinsa), Max załadował na swą osobowość bohatera filmów akcji i stał się zabójczą machiną dla każdego kseno-rzeźnika. Jest on w stanie palić grube hawańskie cygaro i równocześnie dzierżyć dowolne cztery bronie, bez zwracania uwagi, na ile absurdalne są ich rozmiary. Taki międzynarodowy playboy.

Oczekiwać tylko można, że bajery graficzne zostaną zaktualizowane do potrzeb naszego pokolenia graczy wymachujących kartami 3D, spodziewajcie się więc ujrzeć trochę działających na wyobraźnię otoczeń prezentowanych we własnej engine graficznej Bioware, zwanej Omen, która umożliwia tworzenie pseudozakrzywionych powierzchni oraz organicznie przekonujących postaci. Główni bohaterowie „MDK 2" są skonstruowani z wieloboków, więc powinni być animowani w sposób o wiele bardziej przekonujący niż w MDK, a dla zapewnienia dostatecznego współzawodnictwa w grze jest zawartych 20 indywidualnie zaprojektowanych przeciwników.

W obrazoburczym geście Bioware nie zamierza obsługiwać żadnych opcji Multiplayer, zamiast tego koncentrując się na uczynieniu dziewięciu ogromnych poziomów MDK 2 tak zagmatwanymi i angażującymi, jak to tylko możliwe. To śmiałe posunięcie i może zostać wykorzystane jako dowód, że Bioware naśladuje styl Shiny, posuwając grę do przodu, zamiast jedynie powtarzać jej formułę. A nawet jeśli zachowa ona tylko część innowacyjności MDK, to w dalszym ciągu będzie okazywać więcej werwy i stylu od tego wszystkiego, co krąży po redakcji. Tak więc trzymajmy kciuki za spełnienie przez tę grę całego jej potencjału. ***Kieron Gillen***

BĘDZIECIE GOTOWI ZABIĆ DLA „MDK 2", PONIEWAŻ...

- Można tu grać jako jedna z trzech odrębnych postaci.
- Będzie rozrywkowa, ponieważ jest zabawna.
- Będzie rozrywkowa, ponieważ jest śmieszna.
- Jest w niej sześcionogi pies palący cygara.

Producent: Bioware | Zaawansowanie: 20% | Premiera: Gwiazdka

Pierwsze spojrzenie na...

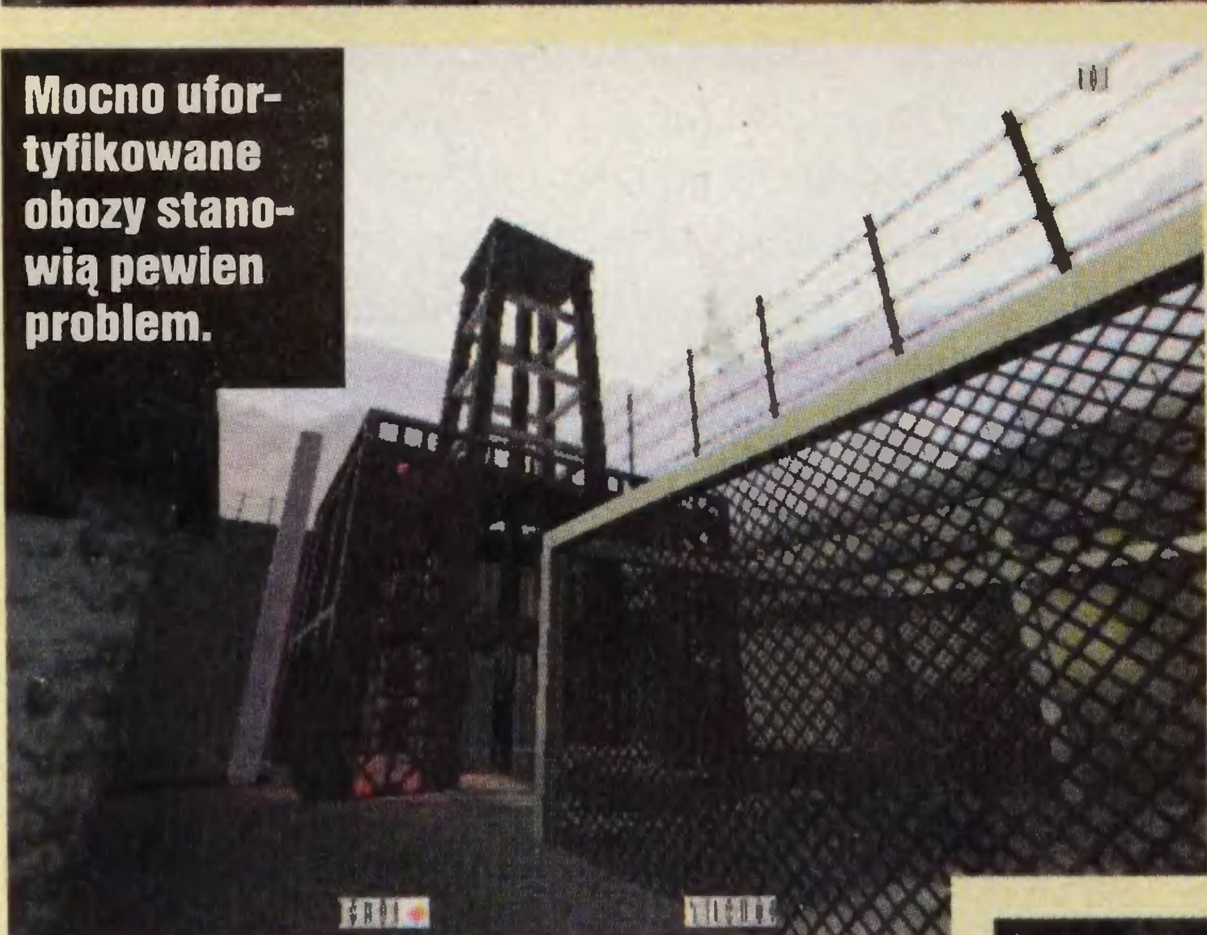
Soldier Of Fortune

Zabijaj z zamiarem zabicia.

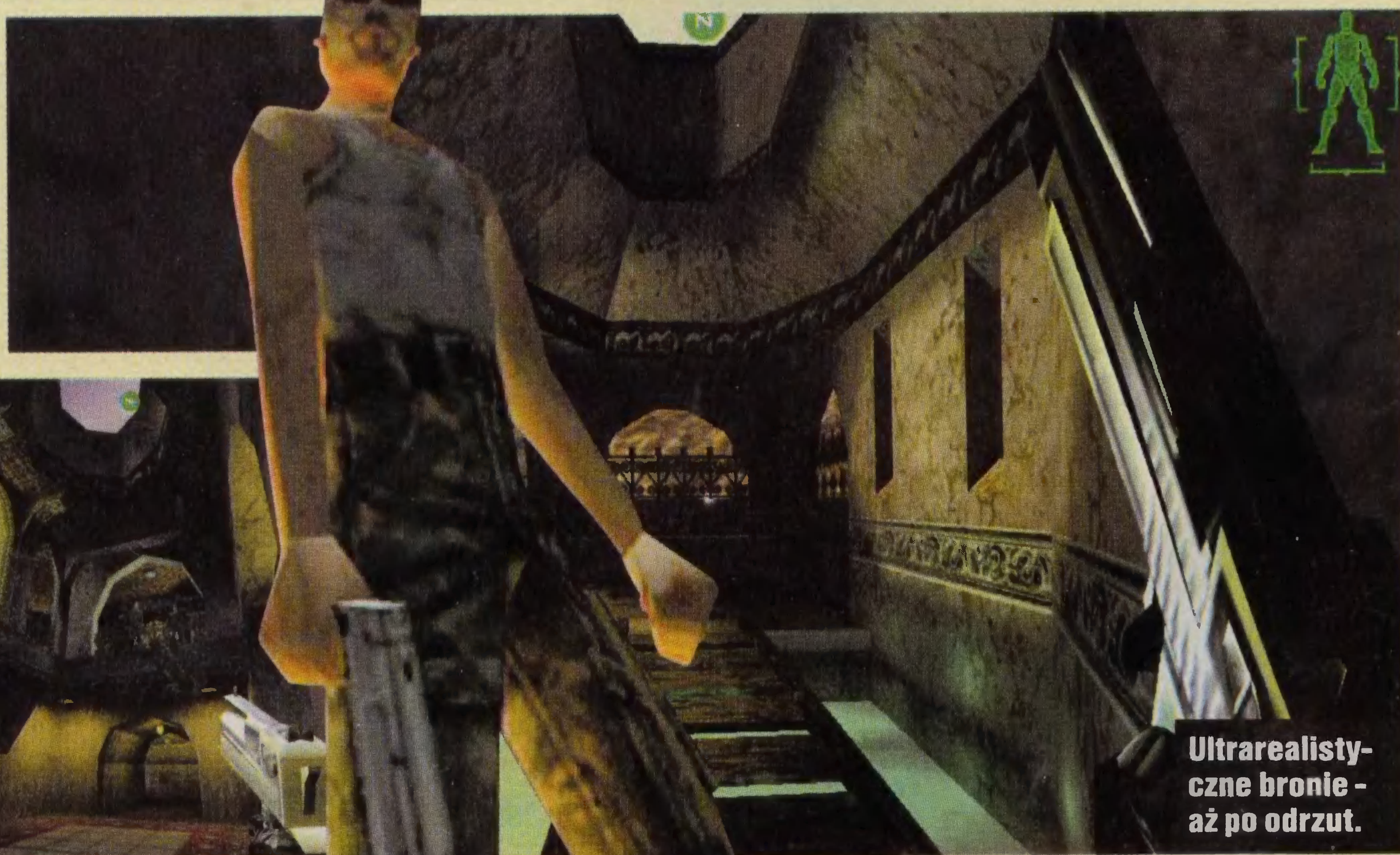




(Powyżej) Wspaniałych tekstur jest tu dostatek. (Główny) Nasi pracodawcy wymagają skończenia z zarostem na twarzy i z beretami.



Mocno ufortyfikowane obozy stanowią pewien problem.





Ultrarealistyczne bronie - aż po odrzut.

Gry komputerowe inspirowane przez czasopisma nie słyną ze swych sukcesów. Weźmy taką parodię gier w pierwszej osobie, jaką była Woodworking For Beginners albo taką klęskę strategii w czasie rzeczywistym, jak Cross Stiching: The Easy Way.





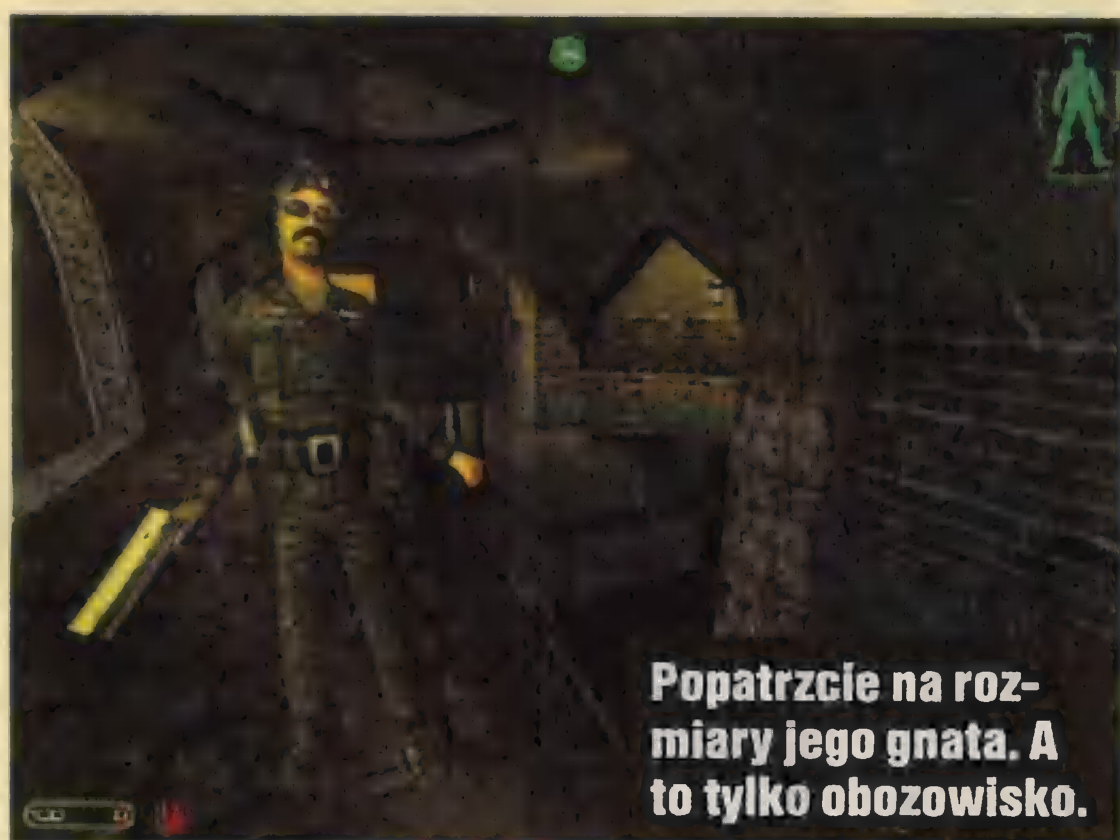
(Powyżej) Rozsądne wykorzystanie karabinu maszynowego może rozerwać wrogów na połowy. (Główny) Jak zgadujemy, to jest sklep z dywanami.

Nawet PC Gamer kiedyś zainspirował taki projekt - pierwszą symulację wymagającą picia ogromnych ilości wódki i Red Bulla, jedzenia pizzy oraz, kiedy gra się jako Kieron, kiwania się bezładnie na wszystkie strony w takt jego najnowszego muzycznego oczarowania (w tej chwili jest to „Cay"). Oczywiście, gra nigdy nie została zrobiona, ponieważ jako inspiracja do domowej rozrywki wykazywała wiele braków. Nie posiadamy ciężkiego uzbrojenia, tak się roztyliśmy, że nie możemy podnieść się z krzeseł i wolimy całą swą energię skupiać raczej na zapuszczaniu brody niż na walce z rozsierdzonymi potworami.

Natomiast takie „Soldier Of Fortune"... To ci dopiero czasopismo: „skupia się na wiadomościach i przygodach opartych na reportażach z pierwszej ręki z całego świata"; „usilnie popiera prawo każdego do posiadania i noszenia broni"; a „poprzez sprzeciwianie się wszelkiej maści tyranii", „popiera podstawowe wolności rodzaju ludzkiego". To właśnie dla tej mocnej zawartości Activision zdecydowała się zdobyć prawa do opracowywania i wydawania gier opartych na nazwie i zawartości promilitarnego almanachu. Raven Software przytaknęła w dziedzinie opracowywania i prace nad tą wspaniale wyglądającą grą z engine „Quake II" już zdołały nabrać niezłego tempa.

Krwawa Forsa

Raven wybrali, co nie jest zaskoczeniem, klasyczną fabułę typu „najemnicy do wynajęcia", co oznacza, że polityczne punkty zapalne całego świata służą jako miejsca akcji naszych tajnych operacji. W oczywisty sposób inspirowana najnowszymi trendami w realistycznych grach bazujących na oddziale zbrojnym oraz przez sterowane fabułą filmowe wrażenie, „SOF" wydaje się dostarczać ogromnie nastrojowe, choć nieco wyolbrzymione, spojrzenie na nowoczesną wojnę najemników. Jak mówi Brian Raffel, wiceprezes Raven, „Autentyczne, trójwymiarowe otoczenia i scenariusze gry będą realistycznie odzwierciedlać współczesne nabrzmiałe konflikty, gdy gracze uskakują przed kulami i ciosami, przypiekając, drąc pasy i spopielając całe stada wrogów". Może to zbytnia przesada, ale Raven już w przeszłości czegoś takiego dostarczali. Będąc odpowiedzialnymi za serie „Hexen" i „Heretic", wiedzą już jak stworzyć dopracowane, oryginalne gry, z wykorzystaniem istniejącej techniki 3D. I tak jak ich poprzednie przeboje zostały zbudowane na szkielecie z Id Software, tak i „Soldier Of Fortune" wydaje się rozwijać na podobnie innowacyjnej zasadzie.



Popatrzcie na rozmiary jego gnata. A to tylko obozowisko.

Zabezpieczając się przed liniowością struktury, Raven wybrali zaproponowanie nam wybór misji, morale i trybów rozgrywki. Na przykład zupełnie możliwe jest rozgrywanie gry z tradycyjnie militarnej perspektywy - odbijanie zakładników porywaczom, skryte prześlizgiwanie się w cieniu i skradanie się za plecami swej ofiary, zanim bezgłośnie się z nią rozprawimy. Ale równie dobrze możemy działać jako niemoralny, żądny krwi najemnik, kierujący się raczej chciwością niż sympatiami politycznymi i nie przejmujący się po drodze kilkoma niewinnymi ofiarami.

Te możliwości wyboru bez wątpienia wydłużą żywotność „SOF", chociaż niezależnie od tego, którą z opcji wybierzemy, to same doznania w grze będą wykorzystywać z firmowego systemu modelowania Raven, znanego jako GHOUL. W swej istocie jest to podrasowanie kodu „Quake II" i umożliwia o wiele bardziej realistyczną grafikę - w znaczeniu sposobów, w jakie postacie reagują na zranienia oraz na ile szczegółowe i realistyczne jest wyświetlanie modeli.

Tak jak przedtem w „Sin" (oraz, bardziej subtelnie, w „Half-Life"), każdy z modeli w „Soldier Of Fortune" będzie podzielony na „strefy". Postrzał w określony obszar (taki jak głowa czy pierś) może być dla postaci śmiertelny, ale trafienie w rękę lub stopę powoduje jedynie niewielkie uszkodzenie. W odróżnieniu od wcześniej wspomnianych gier, SOF oferuje niesamowitą liczbę 26 takich „stref krwawienia" dla każdego z modeli, a wiele z nich nie tylko powoduje rozmaite stopnie uszkodzeń, ale także własne, niepowtarzalne widoki. Jak mówi Scott Rice, grafik z Raven „Zróżnicowanie efektów zawiera trzy typy powierzchniowego krwawienia oraz trzy stopnie ważności; tryskającą krew; potencjalne rozczłonkowanie; ponad tuzin rodzajów otwartych krwotoków, włącznie z ranami otwartymi, kośćmi, mózgiem i wnętrznościami; oraz - co najlepsze ze wszystkiego - odmienne animacje. Tak więc, kiedy weźmiemy karabin snajperski i wycelujemy w pachwinę niczego nie podejrzewającego żołnierza, to zareaguje on zgodnie z naszymi oczekiwaniami". Ślicznie. Co jednak jeszcze bardziej ekscytujące, model postaci obsługiwanej przez gracza jest wykonany w taki sam sposób. Tak więc jeśli dostaniemy postrzał w nogę, to zauważymy, że zaczynamy kuśtykać. A postrzał w rękę powoduje, że nasze celowanie jest diabła warte.

Wróżenie z Fusów

Również uzbrojeniu poświęcono godną pochwały pieczołowitość dla szczegółów. Spośród wielu narzędzi znajdujących się w naszej dyspozycji, jakieś 85% będzie rzeczywiście istniejącymi broniami - a realizm rozciąga się nawet na ilość czasu, jaką zajmuje ich przeładowanie oraz jak dużego odrzutu doświadczamy. Sztuczna Inteligencja wroga również doznała całkowitej renowacji, co miejmy nadzieję usunęło problemy, jakich doświadczali niekompetentni rywale w „Quake II", i podejmuje rękawicę, tak afektowanie ciśniętą przez Valve w „Half-Life".

Zbyt wcześnie jest jeszcze na stwierdzenie, czy „Soldier Of Fortune" spotka się z szerokim odzewem na zatłoczonym strzelankami w pierwszej osobie rynku. To prawda, że poprzednie gry z Raven, choć często wspaniałe, były jednak odrobinę zbyt wysublimowane w swej tematyce, aby cieszyć się szerokim odzewem. Trzeba też sobie powiedzieć, że tło polityczne, ogromny arsenał i rzeczywiście istniejące lokacje „Soldier Of Fortune" mogą w niczym nie pomóc, poza przypomnieniem nam o nowoczesnej klasyce na N64, „GoldenEye". A już samo to powoduje, że aż piszczymy z podniecenia.

Matthew Pierce

DLACZEGO „SOS" NAS ROZPALI...

- Zapowiada dostarczenie jednej z najkrwawszych akcji FPS, jakie oglądano w grach.
- Jej anatomicznie przyporządkowane uszkodzenia są najbardziej wszechstronne.
- Wystąpią w niej baronowie narkotykowi, realistyczne bronie oraz ogromne poziomy.
- Raven cieszy się dobrze zasłużoną reputacją twórców dopracowanych gier.

Producent: Raven Software **Zaawansowanie:** 50% **Premiera:** Lato 1999

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

- Take 2 właśnie kupił „w ciemno" następne sześć tytułów, w których będzie pojawiało się nazwisko Toma Clancy'ego. Red Storm radośnie zaciera ręce.
- Z Bullforga odszedł jego następny współzałożyciel, Les Edgar. Dwanaście lat temu zakładał ją razem z Peterem Molyneaux. Kto następny?
- Tej jesieni pojawi się dodatek do „Half-Lfe" - „Opposing Force". Pół-żywy wiecznie trwa!
- Do wersji multi-player „Mytha II" powstał właśnie plug-in przerabiający ją na coś w rodzaju... trójwymiarowego „Commandosa". Rzecz nazywa się „WWII: Recon", a więcej informacji na jej temat znajdziecie pod adresem http://www.clanplaid.net/misc/recon.
- Firma Electronic Arts poinformowała, że już niedługo zacznie stosować nową metodę zabezpieczania płyt przed kopiowaniem. Proces ten będzie odbywał się przy użyciu programu „Macrovision's SafeDisc", który będzie zostawiał na płytce cyfrowy znak, uniemożliwiający koplarce przegrywanie płytki CD.
- Scenarzystą powstającego filmu opartego na grze „Tomb Raider" będzie Steven de Souza, który zrewolucjonizował kino akcji swą „Szklaną Pułapką" oraz „Hudsonem Hawkiem", zaś reżyserem zostanie najprawdopodobniej Stephen Herek znany (?) z „Ekscytujących podróży Billa i Teda". Obu Panom życzymy powodzenia!

■ WYDAWCA **WESTWOOD** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

C&C: Tiberian Sun

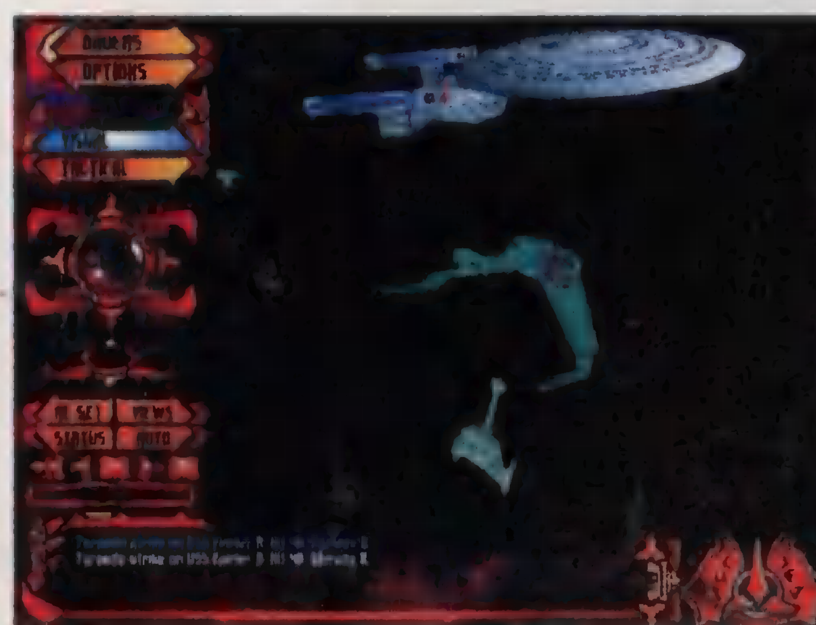


O tej gierce powstało już tyle plotek i wzajemnie wykluczających się informacji, że aż strach cokolwiek napisać. Tym razem jednak postaramy się wlać w Wasze serca odrobinę otuchy - giera ma się dobrze, a prace nad nią powoli wkraczają w fazę końcową (co nie oznacza, że zobaczycie ją za dwa tygodnie na swoich hadekach). Ludzie z Westwood zamierzają wystrzelić prawdziwie nokautujący cios prosto w twarze konkurencji. Setki jednostek, zrobiona od podstaw grafika i stworzone niemal od nowa AI - oto jak wielki wysiłek spotkał tych gierojów. Mamy nadzieję, że wygłodniali miłośnicy strategii będą mogli wziąć odwet za tak długi czas oczekiwania na nadejście nowego Objawienia. ■

■ WYDAWCA **MICROPROSE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Star Trek: BOF

Nie, panowie! Zostawcie w spokoju plastikowe pistolety przypominające skrzyżowanie strzelby na słonie z miotaczem ognia, porzućcie także obcisłe ciuszki a'la Fortuna i zapomnijcie o krótko przystrzyżonych łbach. Tym razem nie musimy udawać że kochamy przygodówki i zasiądziemy do rasowej strategii, jaką przygotowuje dla nas MicroProse pod znamiennym tytułem „Star Trek: Birth Of Federation". Serial „Star Trek" zapładnia wyobraźnię następnego pokolenia, ale chyba twórcy tej gry mieli już dość patrzenia na kosmos tylko zza pulpitu sterowniczego Enterprise. Teraz będziemy mogli się cofnąć do czasów, w których powstanie Federacji było marzeniem. I to właśnie my je zrealizujemy! Walki z obcymi nacjami, nawiązywanie sojuszy, prowadzenie złożonej polityki (w tym ekonomicznej) - oto treść tego dzieła. W zasadzie nigdy nie musi się narodzić kapitan Kirk, byś mógł skutecznie prowadzić działania w galaktyce. I chyba dlatego pewnie część fanów serialu może przyjąć tę grę z niesmakiem. Górą stratedzy! ■



■ INTERPLAY ■ PC ■ CZERWIEC

Kingpin

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami będziemy mogli się wreszcie wyładować w klimacie nawiedzonego przez zorganizowaną przestępczość miasta. Gra używa całkiem niezłego engine od „Quake II" i ma zamiar pokazać konkurencji jak powinna wyglądać prawdziwa strzelanka FPP. Ponieważ dane nam będzie zmierzyć się z prawdziwymi zwyrodnialcami, jako broni będziemy mogli użyć tak „pokojowych" instrumentów, jak łańcuchy motocyklowe, rury czy inne części znajdujące się w każdym warsztacie samochodowym. Miłość do bliźniego? Nie tutaj, boys! Polecamy miłośnikom mocnych konfiguracji. ■



■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

Dungeon Keeper II

Gdy pierwsza część tego epokowego dzieła opuściła warsztaty Bulfroga, w całym komputerowym światku zawrzało. Wreszcie ciekawy pomysł, niebanalne wykonanie i niesamowita grywalność! A teraz, gdy nadeszła epoka wszechwładnego prymatu akceleratora nad prockiem, Bullfrog, bez wspaniałego Petera M. na pokładzie, wypuszcza następne wcielenie „Strażnika Lochów". Niesamowita grafika 3D, tony wstawek filmowych i kilkanaście nowych pomysłów znów rozgrzeją nasze nocki. Będziemy mogli wskakiwać w ciałka naszych bestii, wybudować im kasyno, w którym przepuszczą mamonę i staną się szczęśliwe... te i inne atrakcje czekają nas już za chwilę! Ostrzyć miecze, czyścić zbroje... pilnuj podziemia swego jak siebie samego. ■



■ S.F. ■ PC ■ JUŻ JEST

Clans

Jeśli jeszcze nie wiecie, w jaki sposób można by było przyrządzić „Diablo" „na taktycznie, z dodatkiem małej dozy rozbójnictwa", teraz będziecie się mogli przekonać osobiście o sile produktu Strategy First. Jako przedstawiciel jednego z czterech plemion zamieszkujących wielką równinę, będziesz mógł wziąć udział w niebezpiecznej wyprawie przeciwko opuszczonej warowni, stojącej niedaleko siedziby Twojego rodu. Zamieszkał tam zły mag, którego potęga pochłonęła Twojego poprzednika i wysłańców sąsiednich nacji. Czym to pachnie? Nie mylicie się - rzeźnią! Samotny wędrowiec i czająca się w zaułku bestia... jak ja lubię ten redakcyjny bunkier! ■

■ GT INTERACTIVE ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

Unreal Tournament





„Chcemy więcej krwi!". „Chcemy więcej potworów!". „Dajcie nam nowych przeciwników!". Takie właśnie teksty można usłyszeć podczas nocnej przechadzki pod oknami w Zakładach Dla Oszalałych Na Punkcie „Unreala". Oczywiście zawsze można cynicznie opowiedzieć na nie np. tak: „To włączcie sobie telewizor!!!", ale nie jest to nasza działka. My zamierzamy przekazać Wam całkiem interesującą informację. Otóż powstaje „Unreal Tournament", produkt w rodzaju „Unreal Bot Match". Oto wszystkie dobrodziejstwa, jakie spłyną na nas dzięki jego zakupieniu: symulowany deatchmatch w single-playerze, zaawansowane boty biorące udział zarówno w grach zespołowych, jak i solo, cztery nowe typy broni i upgrade'y starych, nowi wrogowie, różne typy rozgrywek włącznie z CTF i deatchmatchem, zapętlony design map, nowy interfejs, podwyższona wydajność w Interencie, więcej trybów rozgrywki począwszy od „Nowicjusza" do „Turbo"... Gulp! Oj, będzie się działo!!! ■



Ręce precz od Lary Croft!

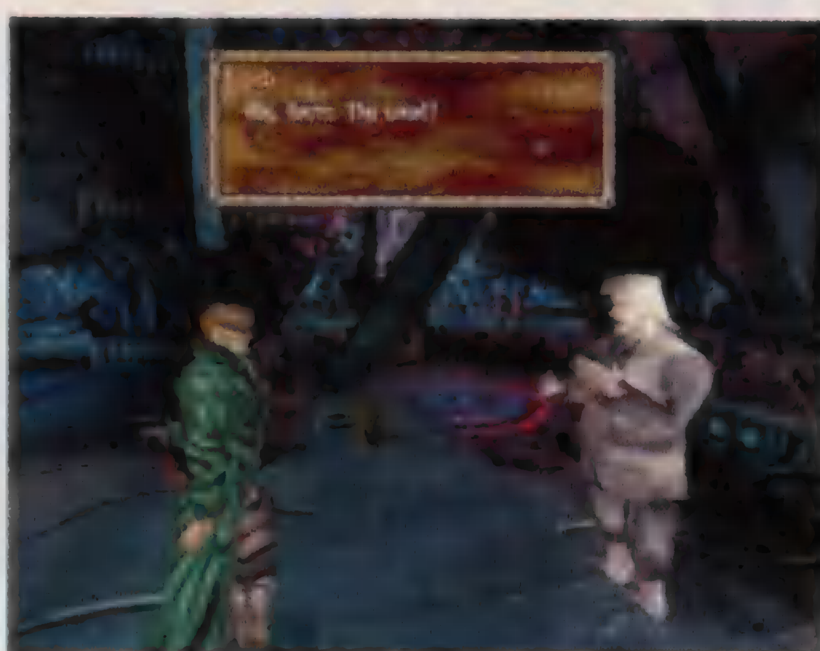
Takie hasełko może teraz dumnie wyglądać z koszulki każdego miłośnika wdzięków komputerowego bóstwa. Na targach E3 Eidos oficjalnie zaprezentował żywy okaz stylu „larowego". Panna nazywa się Weller i jest profesjonalną modelką. No i najważniejsze... „parametry" - 34-24-34. W całach, panowie, w całach! ■

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ**

Anachronox

Ion Storm z niebywałym zacięciem i ciągłymi obsuwami stara się ukończyć jednego z lepiej zapowiadających się rolplejów bieżącego roku. Przede wszystkim skupiono się na stworzeniu potężnego, żyjącego własnymi wydarzeniami i regułami świata. Nie zapomniano również o dorzuceniu smakowitych bakalii do tego ciasta - gra ma mieć przebogate, w pełni trójwymiarowe środowisko. Panowie z Ion Storm obiecują również graczom bardzo dynamiczną fabułę (w stylu kinowym) oraz efektowne jej prezentowanie (dynamiczna kamera). Ciekawostką jest również to, że z tego co udało się nam dowiedzieć, wynika jasno, że „Anachronox" ma bardzo wiele wspólnego z „Final Fantasy", jeśli chodzi o rozwiązania zastosowane w bitwie. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że data premiery znów się nie opóźni... ■





■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

Starlancer





Czystki etniczne, jak będziemy mogli się przekonać już niebawem, pogrywając w najnowsze dziecko Microsoftu, są nie tylko specjalnością pewnego narodu bałkańskiego. Tym razem podkręcimy nasze pokładowe zegary i udamy się w długą podróż. 150 lat po naszym zgonie na Ziemi rządzi Nowy Ład. A właściwie jakikolwiek ład chyli się ku upadowi. Każda z potęg ówczesnego świata: USA, Rosja, Chiny i Wielka Brytania sformowały ze swych sojuszników wierne im armie i wyruszyły, by toczyć najważniejszy bój w historii ludzkości - walkę o surowce. Kryzys energetyczny nieźle dał popalić wszystkim nacjom i tylko śmiałe działania bojowe dadzą szansę zwycięzcy na przetrwanie kilkudziesięciu lat. Jako pilot ochotniczej jednostki uderzeniowej będziesz mógł zmierzyć się z najlepszymi asami konkurencji, ale... zamiast charakterystycznego kaftana pilota myśliwca dane Ci będzie zmierzyć się z wrogiem w przestrzeni kosmicznej! W końcu minęło te kilka lat, nie? Możecie powiedzieć: no dobra, widzieliśmy już takich rzeczy na pęczki, ot chociażby „Wing Commander". A właśnie, króliczki wy moje. Wujo Bill G. przekonał braciszków Robertsów (twórców wielkiej sagi), by zechcieli pracować dla niego i właśnie „Starlancer" jest efektem owej współpracy. Chyba nie muszę wyjaśniać, czym współpraca zaowocowała, każdy z fanów „Wing Commandera" powinien się teraz zacząć ślinić. Przed nami kolejna uczta myśliwskich szaleństw i kosmicznych łowów! Oczywiście, jak przystało na profesjonalny symulator komiczny, będziemy uraczeni odpowiednio dużą liczbą oddanych do naszej dyspozycji typów statków - ponad osiemdziesiąt. Rzecz jasna nie zapomniano i odpowiednich gadżetach do całości i dwadzieścia typów bardzo zróżnicowanego oprzyrządowania zapełni luki bojowe śmiercionośnym żelaziwem. Twórcy zapewniają nas o znacznie poprawionym AI (w końcu to Microsoft ;) komputerowego przeciwnika, które teraz nie powinno stać się humorystycznym dodatkiem do fabułki. Nie zapomniano o maniakach obijania twarzy najbliższym kolegom - opcja pogrywania przez sieć lokalną lub spotkania się z największymi twardzielami galaktyki na firmowym serwerze producenta powinna wynagrodzić ewentualne niedogodności pogrywania w pojedynkę. A graficzka?



Mówienie dziś banałków o zamierzonych wspaniałościach gry może rozsierdzić czytelników, ale tylko to nam teraz pozostało. Zapewniono nas o szesnastobitowej grafice dostępnej w rozdziałce 1024x768 i wspieraniu wszystkich najważniejszych kart 3D znajdujących się na rynku. Będzie istniała także opcja pogrywania bez potrzeby posiadania akceleratora, ale szczerze ją odradzamy, bo przy wspomnieniu o niej nawet autorzy zerknęli na nas z odrazą. Całość okraszona zostanie wstawkami wideo trwającymi prawie pół godziny, uszy nasze nasyca się ponad 40 kawałkami doskonale oddającymi klimat giery, a sześć tysięcy (sic!) sampli nie powinno sprawiać wrażenia ubogości oprawy dźwiękowej. Nasz bohater będzie postacią niemalże z krwi i kości, a kolejne misje powinny być kamyczkami dorzucanymi do ołtarza jego sławy. Całe toczenie, koledzy z eskadry, dowództwo i napotkani przypadkowo piloci tworzą świat, w którym nie tylko bezpardonowa walka, ale i ludzkie przyjaźnie staną się elementem przyciągającym skutecznie przed ekran. ■

Wirtualny Piknik

W dniach 29-30 maja w Warszawie odbędzie się impreza o nazwie „Wirtualny Piknik 1000. Internet-Multimedia-Gry", organizowana przez tę samą firmę i w tym samym miejscu, co ostatnia edycja Gambleriady. „Piknik" będzie spełniał funkcje prezentacyjno-promocyjną i kiermaszową. Na te dwa dni targów przygotowano wiele atrakcji, m.in. gralnię internetową na kilkadziesiąt komputerów. Będą prezentacje, quizy, „szkółka internetowa", gralnia, turnieje i oczywiście MY będziemy także. Serdecznie zapraszamy w dniach 29-30 maja do hali Wyścigów Konnych w Warszawie przy ulicy Puławskiej 266. ■

■ WYDAWCA **EMPIRE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

Mig Alley

Są tacy, którzy chcąc być pecetami (nie chodzi o komputery, tylko o political correct, czyli polityczną poprawność) i robią symulatory bez przemocy, a są tacy, którzy bez zadymy nie usiedzieliby na miejscu. Do nich właśnie należy Empire, firma znana z produkcji „militarystycznych" symulatorów. Tym razem postanowiła ona oddać wiernie sytuację lotnictwa z okresu wojny koreańskiej (1950). Gracz zostaje Głównodowodzącym Sojuszniczych Sił Powietrznych i będzie musiał kierować 5 zgrupowaniami samolotów bojowych. Grę będzie można rozegrać przede wszystkim w trybie kampanii, jednak będzie również istniała możliwość latania w pojedynczych, niezależnych misjach. Wojna będzie toczyła się głównie w powietrzu, aczkolwiek przyjdzie nam zmierzyć się również z siłami lądowymi. Gra ma mieć „jedne z najlepiej zrobionych oteksturowań powierzchni ziemi", a engine ma być na tyle silna, że w powietrzu będzie mogło przebywać jednocześnie do... 100 samolotów! Gra będzie posiadała opcję rozgrywki przez sieć (m.in. w trybie cooperative), a jako ciekawostkę można podać fakt, iż każdy będzie mógł modyfikować sobie dowolnie za pomocą standardowego programu graficznego tzw. pin-upy (rysunki umieszczane przez pilotów na kadłubie samolotu). ■



■ TAKE 2 ■ PC ■ JUŻ JEST

Fly!

Krótko mówiąc, będzie można sobie polatać, jednak bez zadymy. „Fly!" będzie niewątpliwie grą, która może sporo zaoferować fanom symulatorów tego typu. Znajdą tu oni m.in. w pełni skalowalną i dynamiczną scenerię z podwyższoną rozdzielczością powierzchni ziemi, modele samolotów znane z rzeczywistości, szczegółowy kokpit z pełni funkcjonalną awioniką i komunikatami radiowymi, zintegrowany system „Kontroli Powietrznych Korków" (ATC), naturalne mijanie godzin, konfigurowalny system pogodowy, umożliwiający latanie w każdych warunkach, obsługę większości joysticków oraz komunikację głosową przez Interent. ■

ze świata

- Sedze udało się umieścić własne logo na koszulkach piłkarzy Arsenal. Kosztowało to 10 mln. funtów i zapewne zmusi do zmian w graficznej oprawie serii EA Sports ;)
- „Star Wars Episode 1" się nie skończył! Już teraz wiemy, że rozpoczęły się prace nad następną częścią sagi - The Insider's Guide.
- Video Logic scedował swe prawa do produkcji chipsetu Power VR na nowego, francusko/włoskiego współudziałowca i wraz z nim zamierza w czerwcu wypuścić na rynek swoją wersję Voodoo 3. Szukajcie kart Neon 250.

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

Shogun

Uch, wzięli się wreszcie „Elektronicy" do solidnej roboty, chociaż wciąż gejsze im w głowach. Teraz udamy się na Daleki Wschód i będziemy mogli wypróbować swych sił na niezbyt bezpiecznym stanowisku dowódcy wojsk lądowych określonego dworu arystokratycznego. Rzecz jasna nie teraz, ale kilka stuleci temu, gdy do Państwa Środka zaczęły zawijać statki z dalekiej Europy.

Twoim głównym zadaniem będzie dowodzenie wojskiem, spiskowanie, handlowanie z „bladymi twarzami" (oj, coś mi się epoki rozjechały) i przede wszystkim - bicie wroga. Atutem gierki ma być jej niewiarygodny realizm i niezła grafika 3D, dzięki której będziemy mogli całkowicie panować nad polem bitwy. Choć pojedynczy miecz niewiele będzie znaczyć, my już teraz uruchomiliśmy Punkt Szlifierski Kosa & Syn. ■





TR2 Golden Mask

asza silikonowa dziewka powraca! Eidos doszedł do wniosku, że trzeba by pociągnąć jeszcze trochę kaski z tematu „Tomb Raider 2" (chociaż co bardziej biegłejsi w sztuce giercowania pamiętają zapewne, że nie tak dawno powstała „trójka"). Tym razem w pakiecie o wdzięcznym podtytule „Golden Mask" zaserwowano fanom Lary oprócz pełnej wersji „TR2" dodatkowe 5 poziomów, których tematem jest zdobycie złotej maski. Wielbiciele przygód panny Croft nie powinni się nawet zastanawiać, choćby ze względu na to, że Eidos sprzedaje tę grę w serii badżetowej (miejmy nadzieję, że tak samo będzie i w Polsce)... A pozostali? Uhm... Jest wiosna, wszędzie kwitną kwiatuszki i zielenią się drzewka. Lepiej ekscytować się takimi sprawami niż komputerem. ■





■ WYDAWCA **NECROSOFT** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

Rezerwowe Psy

Na nasze podwórko niebawem wtargnie strategia turowa „Rezerwowe Psy". Za jej popełnienie odpowiedzialna jest krakowska grupa Necrosoft. Gra ma oryginalną, a zarazem kontrowersyjną fabułę. Dla ludzi zmęczonych codziennymi doniesieniami o napadach, gwałtach, podpaleniach i zabójstwach, nie będzie to dobra pozycja. ■



■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

Loose Cannon

Tym razem zapoznamy się z grą „Loose Cannon", będącą dziwnym skrzyżowaniem wyścigów oraz ostrej siepaniny. Akcja rozgrywa się w Stanach Zjednoczonych (rok 2016), które znajdują się w stanie głębokiej zapaści gospodarczej. Krajem zaczynają rządzić przestępcze bandy rozszerzające swą działalność na praktycznie każdą sferę gospodarki. Gracz wciela się w postać Asha, a jego zadaniem jest rozprawienie się z przestępcami. Jak więc widać, mamy już rycerza i smoki, ale aby nadać tej postaci głębszego rysu psychologicznego uczyniono ją łowcą nagród. Można więc będzie rozwalać do woli nie patrząc zbytnio na moralność. Jako Ash będziemy mieli dwie różne możliwości eksterminacji łobuzów: za pomocą futurystycznych wehikułów lub pieszo, z użyciem całkiem pokaźnego arsenału. Jeśli chodzi o pierwszą opcję, to do naszej dyspozycji zostanie oddane piętnaście w pełni modyfikowalnych bryczek (m.in. Corvetta z zamontowanym na masce... M-60!), którymi można będzie się przejechać przez 9 miast i 12 w pełni interaktywnych jego okolic. A wszystko to ma być szczegółowe tak, że majty pospadają nam do samej ziemi (chyba że ktoś będzie siedział ;). Druga możliwość, to eksterminacja pieszo, przy użyciu takich zabawek jak ciężkie działo, laser, miotacz płomieni, samonaprowadzający się mikropocisk lub stary, dobry 9mm UZI. Celem większości misji będzie rekonesans, ratowanie zakładników, transport przedmiotów oraz zabójstwo na zlecenie. Krótko mówiąc, będziemy mieli do czynienia z niezwykłym połączeniem „Interstate '76" oraz „Quake 2". Producenci gry (część z nich to ekspracownicy Origina!) obiecują nam jeszcze masę innych atrakcji, jak np. rozwiniętą opcję multiplayer, dzięki której można będzie grać w sieci LAN, przez NULL modem oraz modem klasyczny (do 8 graczy). Jak już wspomniałem, grafika ma odznaczać się wysokim stopniem szczegółowości - będzie ona wyświetlana w 16-bitach i rozdzielczości 640x480, postacie będą tworzone przy wykorzystaniu techniki motion-capture, a całość będzie na dokładkę okraszona 30 minutami renderowanych sekwencji. Równie wysoka ma być jakość odgłosów: usłyszymy 16-bitową muzykę oraz mocno podrasowane dźwięki i efekty mowy. Gra ma mieć zaimplementowany łatwy w obsłudze interfejs oraz realistyczne bitwy. Wszystko zapowiada się pięknie, ale pamiętajcie o tym, że z powstającymi grami jest tak jak z umarłymi - albo się mówi o nich dobrze, albo wcale. ■



■ WYDAWCA **INTERPLAY** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LATO**

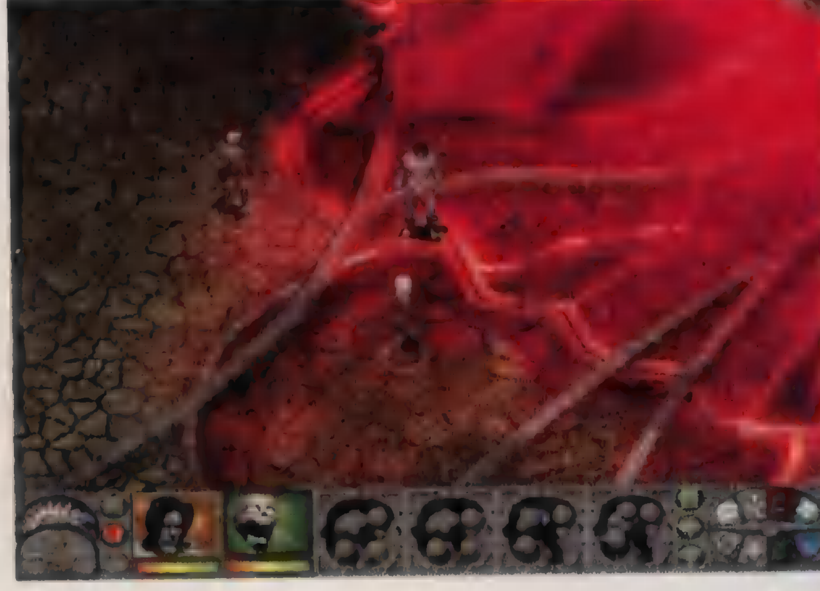
Planescape: Torment

Najwyraźniej twórcy wspaniałego „Baldur's Gate" nie zamierzają spocząć na laurach. Ponownie szykują nam wspaniałą ucztę rolplejową i chyba system AD&D na stałe zamieszkał na hadekach tych mistrzów gatunku.

W zasadzie wyśmienitemu „BG" brakowało tylko bardziej mrocznego klimatu... (wiem, zaraz ktoś podpali mi krzesło, ale musiałem to powiedzieć). Miłośnicy czarnej magii, latających w powietrzu kawałków mięsiwa i tym podobni wypaczeńcy, mogli czuć się nieco „spętani" fabułą „BG" - w końcu czynienie dobra nie leży w naturze człowieka. Już niedługo będą mogli więc wziąć udział w niezwykłej wyprawie człowieka, który stracił przeszłość. Obudzony w miejskiej kostnicy (chyba tak się to nazywa nawet u orków), dziwnie ułożony na kamieniu pogrzebowym wstaje, by poznać swe przeznaczenie. Znajdujesz się w Sigil, nazywanym Miastem Drzwi, z racji niezwykłej funkcji, jaką pełni - roli wielkiej sali pełnej wrót do sąsiednich wymiarów. Tak niesamowite



miejsce z całą pewnością przyciąga typy spod ciemnej gwiazdy i służy spotkaniom najprzeróżniejszych gości. Niezwykła osada rządzona jest przez tajemniczą Lady of Pain i chyba z tego powodu Sigil nosi także nieprzyjemną nazwę Klatki. No cóż, możemy chyba nieco uchylić rąbka tajemnicy zdradzając, iż umarłeś (co jest przyczyną utraty pamięci) i odrodziłeś się (dlaczego? Nie wiesz). W przeciwieństwie do chyba wszystkich rolplejów nie będziesz mógł wygenerować postaci Twojego herosa, bo tylko sposób rozgrywki decydować będzie o jego profesjach i biegłościach. Od początku dane Ci



będą niezwykłe umiejętności, jak chociażby prowadzenie rozmów z umarłymi! Sytuację wyjaśnia to, że na liście płac zobaczymy nazwisko Briana Fargo, człowieka stojącego wcześniej za kultowymi „Falloutami". Chyba już wszyscy teraz wiedzą dlaczego klimat będzie tak zakręcony... Nie martwcie się jednak bo ze zmianami rewolucyjnymi nie przesadzono, gra ma posiadać lekko tylko poprawiony engine „BG". Wszystkie postacie będą zatem starannie renderowanymi obiektami, a tła wyjdą spod uzdolnionych rąk grafików odpowiedzialnych za podobne gadżety w „BG". Jak z tego wynika i tym razem nie będziemy mogli wykorzystać mocy pokładowych dopałek i tylko nasz procek i odpowiednia ilość ramu będą w stanie uratować sytuację (twórcy deklarują, że minimalne wymagania „Tormenta" to P166 z 32 MB RAM - całkiem rozsądnie).

Mamy nadzieję, że tak wydane kolejne wcielenie systemu AD&D odniesie ponownie sukces na naszych pecetach i kto wie, może zachęci komputerowych neofitów do zaznajomienia się z „papierową" wersją. „Torment" zapowiada się bardzo smakowicie, a nazwiska współtwórców wielkiego hitu, jakim był kultowy „Fallout", i jego następne wcielenie, powinny być najlepszą rekomendacją dla powstającego dziecka Interplay. Choć... może nie uprzedzajmy faktów, przecież już niedługo wjedzie ten stuff na nasze pecety. ■



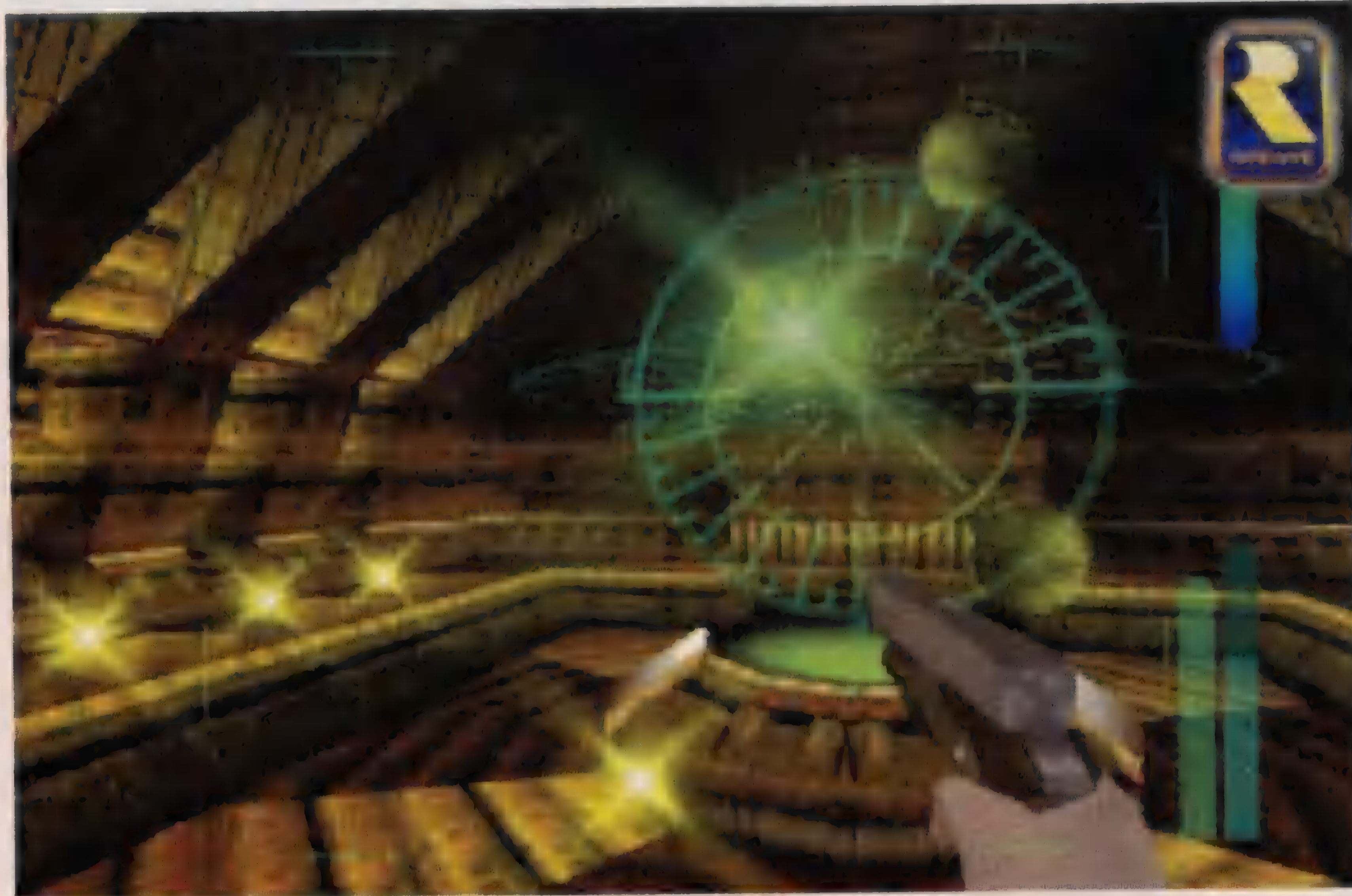
Nowe Pismo na PSX z CD

Za sprawą naszego wydawnictwa CGS, do kiosków właśnie trafił pierwszy numer nowego kwartalnika „Total PlayStation". Jest on polskim odpowiednikiem brytyjskiego magazynu „Essential PlayStation". Niewątpliwą zaletą pisma jest krążek CD z bardzo atrakcyjnym zestawem grywalnych dem. Całość została tak pomyślana aby „sezonowemu" użytkownikowi konsoli PlayStation dostarczyć garść niezbędnych informacji, co ważnego wydarzyło się na rynku gier PlayStation. Dodatkową zaletą pisma jest fantastyczna szata graficzna. ■



■ WYDAWCA **RARE** ■ PLATFORMA **N64** ■ PREMIERA **LATO**

Perfect Dark



Dosłownie co chwila pojawiają się jakieś informacje dotyczące nowego produktu. Jednak tak naprawdę to tylko trzy tytuły mogą walczyć o palmę pierwszeństwa (nie licząc „Turoka 2"). Są nimi: „Quake 2", „Half-Life" i „Perfect Dark". Tak, tak ten ostatni jest kontynuacją legendarnej i zarazem kultowej już gry „Golden Eye" firmy Rare. I to właśnie o nim chciałbym Wam teraz troszkę powiedzieć.

W niedalekiej przyszłości pewna agentka o wdzięcznym imieniu Joanna Dark wpada na trop wielkiej korporacji o nazwie DataDyne. Już od początku coś jej się tam nie podobało, więc zaczęła węszyć.



No i proszę, jej kobieca intuicja miała rację. Otóż okazało się, że owa korporacja zajmuje się prowadzeniem eksperymentów na ufokach. Postanowiła więc się tam wybrać i zobaczyć wszystko na własne oczy. No i w tym momencie zaczyna się gra. Jak już pewnie zauważyliście, głównym bohaterem w tej grze jest kobitka (jestem strasznie ciekawy, jakie to będzie nieść za sobą następstwa), której nie straszny jest kontakt z bronią. A trzeba przyznać, że arsenał będzie całkiem spory. Podstawową jednak bronią jest pistolet, który pewnie panna Dark, jako agentka, nosi codziennie w torebce. Mało tego nasza kobitka, będzie mogła poruszać się różnymi pojazdami. Wydaje się to fajowy pomysł, biorąc pod uwagę fakt, że akcja będzie się rozgrywać nie tylko w zamkniętych kompleksach, ale także na świeżym powietrzu. Jednak nie na jakiejś pustyni czy dżungli, tylko w prawdziwym mieście. A wszystko to utrzymane w superfuturystycznym klimacie, w końcu akcja gry rozgrywa się w 2023 roku. Jeśli zaś chodzi o oprawę graficzną to mogę spokojnie każdego zapewnić, że opadnie mu szczena, gdy zobaczy grę. Z resztą spójrzcie na te fotosy. „Perfect Dark" już na statycznych zdjęciach wygląda lepiej niż „Unreal" na PC. Każdy kto posiada tylko Expansion Pak, ma możliwość uruchomienia tej gry w wysokiej rozdzielczości. Chyba nie musze nikomu wyjaśniać co to będzie oznaczało! ■





STAR WARS™ EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE™

Każda podróż wymaga zrobienia pierwszego kroku, każda saga ma swój początek... Kiedy już zostanie zrealizowany, „Star Wars Episode 1: The Phantom Menace", będzie najbardziej kasowym filmem wszech czasów. A to jest gra o tym filmie. Przygotujcie się na olśnienie... *Matthew Pierce*



Zakładając, że pers[illegible] „Star Wars Episode 1: [illegible]nace" napełnia Was takim [illegible] gorączkowego podniec[illegible] nas, to jest to potencjalnie [illegible]jąca gra, jaką kiedykolwiek w[illegible] że jesteście na bieżąco z wsze[illegible]bule, jakie aktualnie krążą po [illegible] mięć znacie już obie zajawki, [illegible] już zainwestowaliście w zestaw [illegible] filmu. Jednak informacja, jaka za [illegible]jawi, jest tak nowa i tak tajna, że [illegible] z Was, którzy uważają się za maniaków Wojen Gwiezdnych, [illegible]ali to czytać. Zrozumiałe, że propo[illegible] pojętą troską o Wa[illegible]sze[illegible] jeśli chodzi o [illegible] faktów. W mo[illegible]encie amerykań[illegible]skiej pre[illegible]mu (aktualnie zapowiadanej na 19 ma[illegible] się dwie [illegible] Gwiezdnych Woj[illegible]na[illegible]wana [illegible] „Wipeout" gr[illegible] „Pod[illegible] Wars Episode 1: The Phantom [illegible] o filmie. Wspomina się również o [illegible] dwóch dalszych, aczkolwiek nie zo[illegible] one pokazane przynajmniej do [illegible], kiedy to prawdopodobnie staną się elementem ekspo[illegible]zycji LucasArts na targach E3 w Los Angeles.



(Główny) Obi-Wan i Qui-Gon natknęli się na pluton Droidów Bojowych. (Poniżej) Komuś tu przyprawiono rogi.

DAWNO, DAWNO TEMU...

Uznawany za jedną z najbardziej poruszających sekwencji początkowych wszech czasów, „odpływający tekst" z „Wojen Gwiezdnych" oraz płynne przejście do ujęcia w kosmosie stały się jednym z najtrwalszych obrazów całej trylogii. Całkiem rozsądnie, Lucas zdecydował się kontynuować tę tradycję w „The Phantom Menace" i ponownie krótkiej tekstowej zapowiedzi będzie towarzyszyć klasyczny temat symfoniczny Johna Williamsa. Rozpoczęcie gry będzie niemal identyczne jak filmu, z przewijającymi się słowami, które płynnie będą zanikać na prostokątnym kosmicznym frachtowcu. Konkretny tekst jest obecnie obiektem burzliwych dyskusji w Lucasfilm, a pogłoski twierdzą, że znajdujący się poniżej tekst jest faworytem. W miarę jak kamera będzie podążać za statkiem z lewa na prawo, odsłonięta zostanie błyszcząca planeta Naboo, otoczona statkami Federacji Kupieckiej. Przygotujcie się na największą rozwałkę na kawałki wszech czasów...

Turmoil has engulfed the Galactic Republic. The taxation of trade routes to outlying star systems is in dispute. The trade Federation, once instituted by the Republic, has become a strong financial and military power on its own.

The peaceful planet of Naboo refuses to join the Federation. As a result, the planet is isolated by a blockade of deadly battleships. On request of the Congress of the Republic, the Supreme Chancellor sends two Jedi Knights to Naboo, in a last ditch attempt to settle the conflict.

„KIEDY BĘDZIECIE GOTOWI, MOŻECIE STRZELAĆ"

Mówi się o akcji. Mówi się o przygodzie. Mówi się o rozwiązywaniu łamigłówek, opcjach dialogowych, wielu kątach patrzenia kamery, inwentarzu, czterech postaciach do sterowania, oryginalnych głosach, wstawkach filmowych... Prawdę powiedziawszy, wszystko o czym mówimy jest niczym innym, jak wszystkimi tajnikami filmu wtłoczonymi w jedną z najbardziej wciągających, opierających się zaszufladkowaniu gier z LucasArts, jakie kiedykolwiek widzieliśmy. A wziąwszy pod uwagę, że katalog ich minionych dokonań zawiera „The Curse of Monkey Island", „Grim Fandango", „Jedi Knight" i „X-Wing Alliance", nie są to puste słowa.

Kierunek, jaki zdecydowali się oni obrać dla „The Phantom Menace", wydaje się, przynajmniej początkowo, bardzo dziwny. Akcja, oglądana nie tak całkiem w trzeciej osobie, ale też i nie w widoku z góry, jest w większości rozgrywana w czymś, co najlepiej można opisać jako bardziej wzniesiony w górę punkt widzenia z „Tomb Raider". Jest to jednak perspektywa, która nieustannie się rozwija, tak więc kiedy zachodzą najważniejsze wydarzenia, będziemy świadkami stosownej zmiany położenia kamery. Nie będziemy co prawda mogli zmieniać tego położenia w biegu, a'la „Mario 64", ale jest to system zapewniający, że zawsze będziemy mieć najlepszy widok na toczącą się walkę, jak również zachowujący poczucie filmowości, kiedy dochodzi do oddziaływania na siebie postaci lub rozwiązywania łamigłówek.

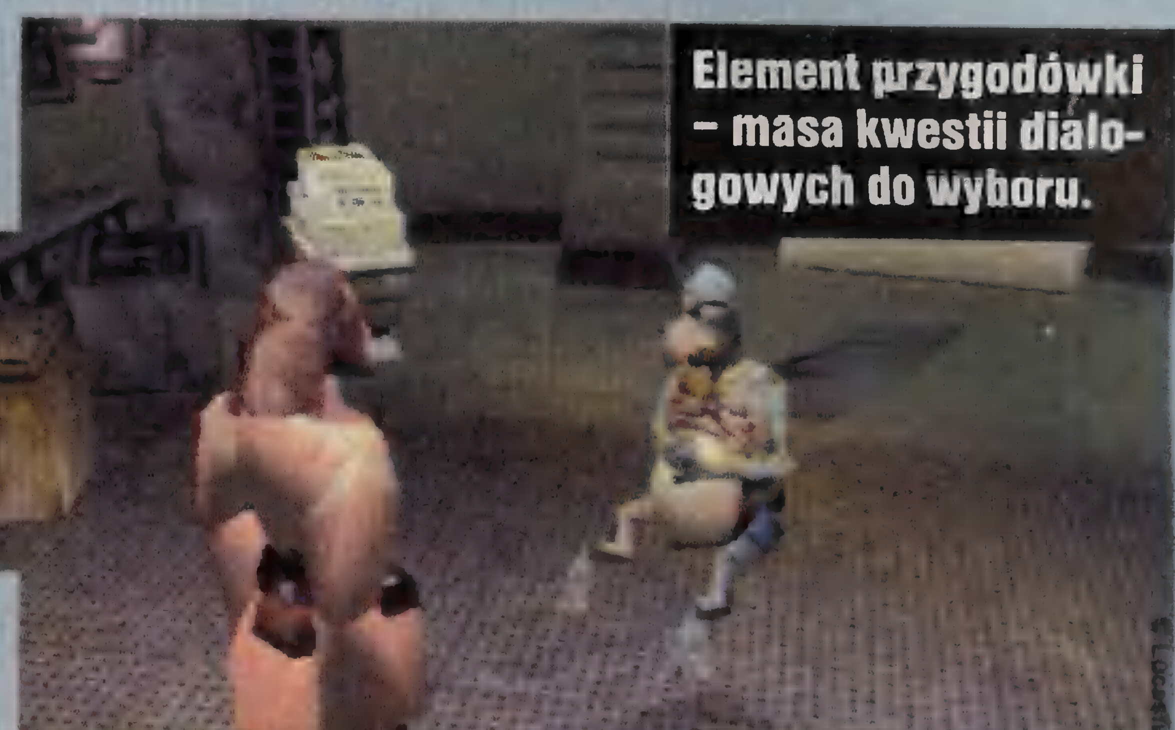
„To chyba najtrudniejsza rzecz, jaką kiedykolwiek robiłem", powiedział Mike Gallo, kierownik produkcji gry, kiedy demonstrował grę w studio LucasArts w San Rafael w Kalifornii.

„Bardzo trudno jest robić grę o filmie. Na przykład nie mogłem zwyczajnie pozwolić graczom grać różnymi po-





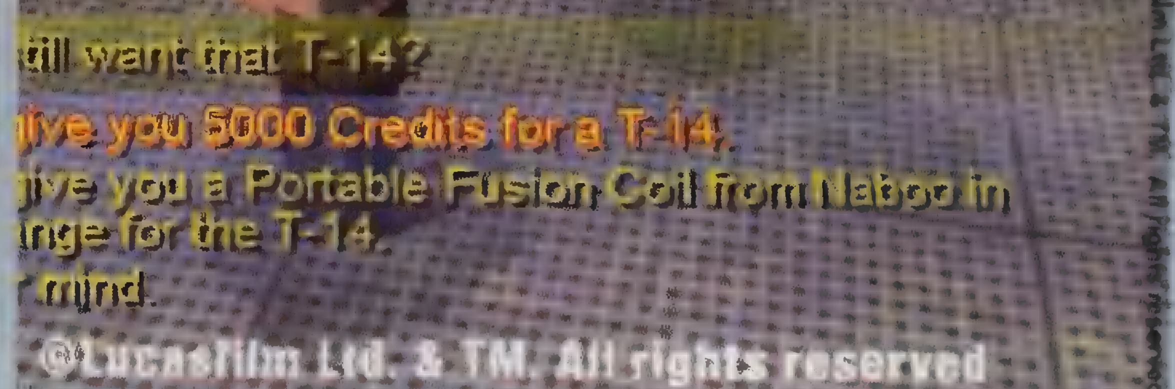




Element przygodówki – masa kwestii dialogowych do wyboru.

(Powyżej) Jak zaczynają żywot Droidy Bojowe i platformy STAP (Poniżej) Kapitan Panaka i jego forma filmowa.





staciami i mieszać gatunków, takich jak akcja, przygoda, fabuła i łamigłówki". Jednakże sądząc po wczesnych fragmentach filmu, wygląda na to, że LucasArts obrali jedyną dostępną dla nich ścieżkę opracowania gry, jeśli się weźmie pod uwagę ogromne bogactwo i urozmaicenie fabuły.

„LucasArts deklaruje, że do ostatecznej wersji trafi w sumie 15 odmiennych ciosów mieczem."

Rozciągając się na 12 odmiennych lokacjach, gra zabiera nas w podróż, która zaczyna się ucieczką ze statku gwiezdnego Federacji Kupieckiej, ogląda nas walczących z Droidami Bojowymi na bagnach i w podwodnych miastach, a także umożliwia nam eksplorację rojnego miasta Mos Espa na pustynnej planecie Tattooine, jak również Galaktycznych centrów dowodzenia na Coruscant.

Zaprawdę, wydaje się, że jedynym sposobem na dochowanie wierności ogromnej skali (i bliskości) filmowych sekwencji bojowych, zrodzonym w wyobraźni George'a Lucasa cudacznym stworom kosmicznym oraz politycznemu tłu wojny, było zapoczątkowanie gatunku, który nie jest podobny do niczego, co widzieliśmy wcześniej. Można rzec, że to swego rodzaju hazard.

Jack Sorenson, prezes Zarządu LucasArts, zgadza się z tym – „To dla nas zupełnie nowa technika" – mówi – „i jest w tym trochę ryzyka. Nie jest to ten sposób, w jaki zwykle prowadzimy narrację, ale sądzę, że to działa. I fajnie jest, bo w końcu ludzie zaczynają widzieć, nad czym tak długo pracowaliśmy". „Tak długo" jest dobrym określeniem. W tajemnicy przed niemal wszystkimi LucasArts zaczęli pracę nad grą „The Phantom Menace" ponad dwa lata temu, w czasie, kiedy nawet istnienie filmu było odrzucane, jako próżne teoretyzowanie. Jednak ten ogrom czasu został bardzo rozsądnie spędzony i pozwolił im od nowa zbudować potężny engine 3D, jak również dał im możliwość bliskiej współpracy z Lucasem oraz czarodziejami od efektów specjalnych z Industrial Light and Magic nad oprawą graficzną gry i dziesięcioma minutami fragmentów filmowych i animowanych.



„TO NIEMOŻLIWE – NAWET Z WYKORZYSTANIEM KOMPUTERA!"

Konsekwencją tak bliskich stosunków jest to, że gra dokładnie odzwierciedla wydarzenia, jakie zachodzą w trakcie filmu – umożliwia nam nawet granie jako cztery odmienne postacie. No dobra, nie możemy się między nimi dowolnie przełączać – to gra decyduje, kiedy można nam zaoferować nową rolę – ale często stwierdzimy, że towarzyszy nam jedna z pozostałych trzech postaci. Oczywiście obecność sterowanego przez Sztuczną Inteligencję sojusznika zwiększa naszą siłę ognia, a w konsekwencji szanse na przetrwanie w niektórych co bardziej niebezpiecznych lokacjach. Jednakże oznacza to również, że jeśli chcemy ukończyć dany poziom, jesteśmy zmuszeni do chronienia swego partnera. Szczególnie wrażliwą na zranienia postacią jest Królowa i kiedy gramy jako Obi-Wan, to nakazem chwili jest osłanianie jej przed czujnością odpowiedników filmowych Szturmowców, czyli wyglądających trochę retro Droidów Bojowych. Jeśli którakolwiek z tych postaci zginie, to jest już koniec gry.

Na szczęście wachlarz dostępnych nam środków ofensywnych i defensywnych jest ekstremalnie szeroki. Pomimo że dwaj rycerze Jedi wykorzystują głównie swe miecze świetlne, to LucasArts postarali się, aby walka charakteryzowała się równą bezpośredniością i głębią, jak w „Jedi Knight". Deklarują oni, że do ostatecznej wersji trafi w sumie 15 odmiennych ciosów mieczem. Jak wynika z prezentowanej nam wersji, jako ważna część gry zostało ustawione odbijanie wrogich strzałów z lasera – techniką, która, tak jak w "Jedi Knight", jest po prostu kwestią ustawienia naszego miecza świetlnego na drodze nadlatującego promienia laserowego. Każda

z postaci ma również dostęp do wielkiego inwentarza, zdolnego pomieścić mniej więcej 20 obiektów i sztuk uzbrojenia. Począwszy od większej i lepszej siły ognia, aż po kluczowe elementy potrzebne do ukończenia drobniejszych zadań, widać wyraźnie, że w intencjach twórców znaczącą częścią gry ma być rozwiązywanie łamigłówek. Chyba jednak najbardziej interesujące jest wstawienie do tej mieszanki elementów tradycyjnej gry przygodowej typu „wskaż i kliknij". Bezkonkurencyjna na tym polu LucasArts wybrała dodanie rozmaitych sytuacji, w których postaciom są proponowane do wyboru różne kwestie dialogowe, w stylu „Grim Fandango".

Chociaż w założeniach nie ma to być głównym punktem, na którym skupia się rozgrywka – a w związku z tym nasz wybór ogranicza się do zaledwie kilku zdań w głąb – to ponad 4 tysiące kwestii dialogowych pozwala na wzajemne oddziaływanie między ogromną rozmaitością stworów, zarówno przyjaznych nam, jak i wrogich. Dokonane przez nas wybory mają również wpływ na sposób rozgrywania gry. Standardowo jest to rozgrywane w ten sposób, że postacie będą nas prosić o pomoc i tylko od nas zależy, czy wybierzemy dostarczenie im obiektów, których potrzebują, czy też wolimy zignorować ich pełne pasji zamówienia. Warto jednak zakarbować sobie w pamięci, że dzięki pomaganiu ludziom, droidom czy obcym zostaniemy prawdopodobnie jakoś wynagrodzeni – czy to w formie jakiegoś nowego obiektu, czy też bezcennej wiedzy.

Nic dziwnego, że nigdy nie zdejmuje się tych czerwonych, gumowych tunik.



Coruscant. Jest prawie jak Sopot, tylko turystów tu mniej.

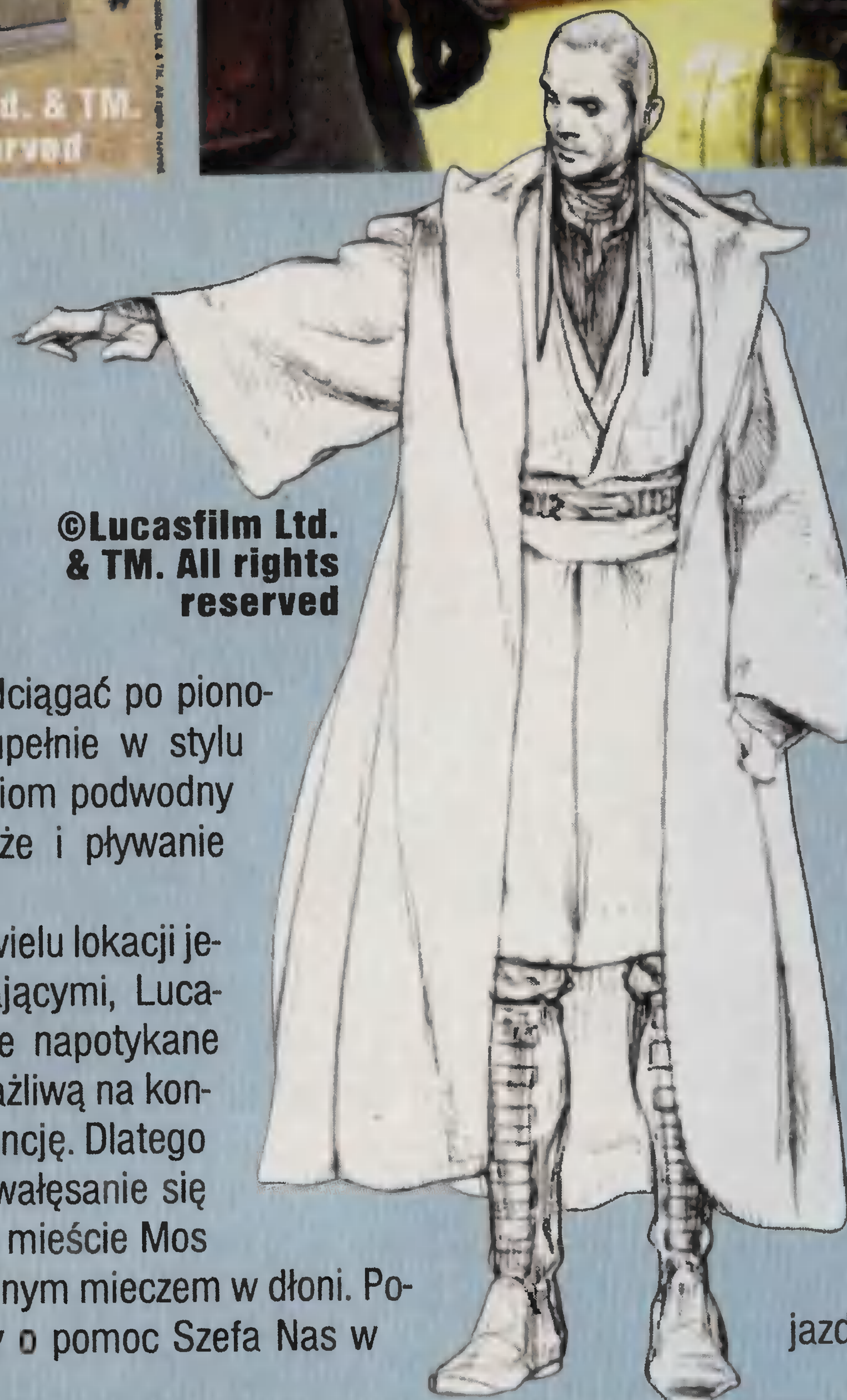


„NIEKTÓRE POZIOMY SĄ TAK ROZLEGŁE, ŻE KONIECZNOŚCIĄ STAJE SIĘ WYKORZYSTANIE POJAZDÓW."

„POWINNIŚMY PODWOIĆ WYSIŁKI..."

Toczone w szybkim tempie walki oraz wzajemne oddziaływanie postaci może i są kluczowymi funkcjami „The Phantom Menace", ale jest tu też wiele okazji, kiedy w celu osiągnięcia postępów niezbędna staje się odrobina skakania z dokładnością do jednego piksela czy interakcja ze scenerią. Pchanie i przeciąganie skał może ujawnić tajemne wejścia, sprawniejsze fizycznie postacie mogą się podciągać po pionowych platformach (zupełnie w stylu „Tomb Raider"), a poziom podwodny oznacza w dodatku, że i pływanie odegra tu swoją rolę...

W celu uczynienia wielu lokacji jeszcze bardziej wciągającymi, LucasArts wzmocniło także napotykane przez nas stwory o wrażliwą na kontekst Sztuczną Inteligencję. Dlatego też nie jest zalecane wałęsanie się po gęsto zaludnionym mieście Mos Espa z dobytym świetlnym mieczem w dłoni. Podobnie, kiedy prosimy o pomoc Szefa Nas w podwodnym pałacu na trzecim poziomie, to raczej dobrym pomysłem jest nie wchodzić za bardzo w drogę jego ludziom, w obawie, że wpłynie to nieprzychylnie na jego odpowiedź.



W sumie w „The Phantom Menace" wystąpi ponad 200 niepowtarzalnych modeli, a o ile 12 poziomów może wydawać się zbyt małą ilością miejsca do pomieszczenia tej ogromnej obsady, to warto zapamiętać, że każdy z tych poziomów został zaprojektowany w taki sposób, aby jego ukończenie zajęło dobremu graczowi kilka godzin – pominięcie mapy czyni nasze zadanie jeszcze trudniejszym.

Prawdę powiedziawszy, niektóre poziomy są tak rozległe, że koniecznością do poruszania się po nich staje się wykorzystanie pojazdów. W określonych punktach roz-

POCZWÓRNA GRA

QUI-GON JINN
Jako na szanowanym rycerzu Jedi, na Qui-Gonie spoczywa odpowiedzialność za troszczenie się i wyszkolenie młodego Obi-Wan Kenobi. W filmie grany przez Liama Neesona, Qui-Gon będzie przeniesiony na PC jako postać, którą zarówno możemy sterować, jak i być przez nią wspomagani, zależnie od poziomu oraz dokonanych przez nas wyborów kwestii dialogowych. Z zielonym mieczem świetlnym jako naszą podstawową bronią, walka polega głównie na odbijaniu ognia wrogich blasterów, jak i nauczeniu się dużej ilości ciosów mieczem.

OBI-WAN KENOBI
Młody „Ben" Kenobi jest czymś w rodzaju zbłąkanej owcy. Jako że szkoli się dopiero na Jedi, jego panowanie nad Mocą nie jest jeszcze całkowite, chociaż jego biegłość w walce wydaje się z nawiązką uzupełniać jego brak doświadczenia. Kiedy będziemy grać jako Obi-Wan, to często naszym partnerem będzie Qui-Gon, a chociaż obie te postacie w walce polegają głównie na mieczach świetlnych, to siły Mocy również będą dla tej pary dostępne, dla wykorzystania przeciw słabszym umysłowo przeciwnikom.

KAPITAN PANAKA
Oficer Ochrony Królowej, Kapitan Panaka, ma bardziej nowoczesne podejście do walki i dzięki temu jest doskonałym uzupełnieniem do tradycyjnego stylu walki Jedi. Jego przekonania są podobne do przekonań Hana Solo w tym, że dama powierzona jego ochronie musi być strzeżona za wszelką cenę i najlepiej osiągnąć ten cel za pomocą dobrego blastera. Sterowanie Panaką rozpoczyna się w Pałacu Theed i możemy oczekiwać, że wszystkie sekwencje z jego udziałem bardziej będą ciążyły w stronę strzelania niż eksploracji czy dialogów.

KRÓLOWA PADME AMIDALA
Śliczna młoda Królowa, tak jak Księżniczka Leia, jest typową dzielną bohaterką, która w walce jest tak przydatna, jak wielu z jej dobrze wyszkolonych ochroniarzy. Jej poziomy w grze oparte są na wnętrzach i otoczeniu Pałacu Theed na planecie Naboo, a w segmentach, w których przejmujemy sterowanie nią, występują również Kapitan Panaka i Obi-Wan jako sojusznicy. Jej domyślną bronią jest standardowy blaster, chociaż w późniejszych etapach gry zyska ona okazję podniesienia i wykorzystywania znacznie potężniejszych broni.



(Po lewej) Prześliźnij się za ich plecy, a potem ich wykoś. (Poniżej) Na litość boską, ty kretynie, to przecież jedyna kwestia jaką wypowiadasz.





(Powyżej) Promienie laserów odbij wprost na nich.



POŚCIGAJMY SIĘ

JEST JESZCZE JEDNA... Chociaż jest to gatunek, którego LucasArts nigdy wcześniej nie próbowali, to scena z „The Phantom Menace" w końcu pozwoliła im dokonać wyłomu i wyprodukować błyskawicznie szybką, futurystyczną grę wyścigową. „Pod Racer" jest w swej istocie symulacją sekwencji, w której młody Anakin Skywalker ściga się w podobnym do rydwanu „kokonie" z rozmaitymi droidami i Obcymi. Wyścigi są brutalnymi rozprawami, w których zdarzyć może się wszystko – od przepychanek i ciskania przedmiotów w innych kierowców, aż po rozpalanie swymi silnikami kałuż lawy. Rozwijając sekwencję z filmu (która została pomyślana jako hołd dla klasycznego „Ben hura"), 21 długich tras „Pod Racer" będzie usytuowanych na siedmiu różnych światach – od znajomego pustynnego otoczenia z Tattoine, aż po pokrytą wodą powierzchnię Aquilaris. Kierowanie „kokonami" jest dość niezwykłe, jako że prowadzący będzie wyciągnięty na fotelu między dwoma ogromnymi silnikami, które unoszą się nad podłożem. Chociaż nie da się uniknąć porównywania jej z „Wipeout", to „Pod Racer" wygląda na grę bardziej wciągającą, a to dzięki bogatemu wachlarzowi dodatków do naszego pojazdu i brutalnej taktyce.

grywki będzie można skorzystać z czołgów poduszkowych oraz ze STAP (platform powietrznych Droidów Bojowych), chociaż LucasArts nie chce jeszcze ujawniać, w jaki sposób będą one zaimplementowane w ostatecznej wersji gry. Powrócą również siły Mocy z „Jedi Knight" oraz z „Mysteries of The Sith". Jednak zakres oferty nie daje się porównać z tym z pary tych strzelanek w pierwszej osobie. Jednakże wiadomo nam, że Moc Pchnięcia (gdzie przez zwykłe uniesienie ręki powodujemy, że wrogowie lecą do tyłu) będzie występować jako siła standardowa – a inne rodzaje Mocy stają się dostępne w określonych lokacjach poprzez wybory dokonane w dialogach. Tak więc możemy oczekiwać, że będzie można korzystać z Perswazji przeciw słabszym umysłowo stworom, w stylu podobnym do klasycznej wypowiedzi „Tym, czego szukasz, wcale nie są Droidy..."



„NIE MUSISZ TEGO ROBIĆ, ŻEBY MI ZAIMPONOWAĆ"

Dostarczenie nam dużej liczby dialogów jest samo w sobie niezłe, ale nie wtedy, gdy musimy słuchać złych przybliżeń głosów postaci. Miło nam więc donieść, że „pewna część" aktorów z filmu będzie nagrywać wypowiedzi do wstawienia w grę. W czasie naszych odwiedzin ścieżka dźwiękowa w dalszym ciągu nie była ukończona (John Williams obecnie gdzieś się włóczy) i wszystkie zawarte w grze wypowiedzi były mówione przez pracowników LucasArts, którzy zwykle nie są znani ze swych umiejętności podkładania głosów. Krótko mówiąc, strony dźwiękowej niestety brakuje.

Ale mówiąc to warto dodać, że Jake Lloyd, który gra młodego Anakina Skywalkera, oraz aktor podkładający głos do wykreowanego przez CGI Jar Jar Binksa wyraźnie podpisali się już w przeznaczonym na to miejscu na kontraktach. Możemy mieć tylko nadzieję, że inni dołączą do tego grona.

Zgodnie z deklaracjami twórców, wypowiedzi w grze, jeśli nawet nie zostały zaczerpnięte bezpośrednio z filmu, to zostały napisane w zgodzie ze scenariuszem. W swej istocie oznacza to, że będą oni mogli zastrzyknąć do naszych postępów tyle humoru, ile tylko zechcą – przynajmniej dopóki sam Lucas będzie aprobować wynik końcowy. I właśnie to robią, a my będziemy zaskoczeni odkrywając, że nacisk na z lekka żartobliwy ton dialogów nie ogranicza się jedynie do takich komediowych postaci jak Jar Jar.

Od strony graficznej „The Phantom Menace" ma dosyć interesujący styl – mieszając różnobarwne efekty świetlne z czymś, co w swej istocie jest bardziej „starą szkołą" wyglądu. Chociaż korzysta jedynie z D3D i może działać w rozdzielczościach do 1024x768, to jednak gra daje poczucie powrotu do czasów, kiedy określenie „action-adventure" było wykorzystywane do opisania każdej nowej gry, choć – jak na ironię – jest to styl, który w czasach klonowanych strzelanek w pierwszej osobie oraz identycznych w wyglądzie gier RTS daje raczej poczucie świeżości niż wyświechtania.

Tajemnicą pozostaje tylko jedna sprawa – jakim cudem fenomen „Gwiezdnych Wojen" potrafi zawładnąć wyobraźnią coraz to nowych pokoleń. Bo pominąwszy wszystko, są one równie popularne dziś, jak i w roku premiery pierwszego z filmów – 1977. Wyłożyliśmy to Sorensonowi i zapytaliśmy, co LucasArts planuje na najbliższe 12 miesięcy. Uśmiechnął się szeroko i rzucił okiem na rzeczniczkę prasową, aby uzyskać zgodę na oddanie się swej ulubionej tematyce. Sądząc po jej kamiennej twarzy, oczywiste jest, że przyszłe projekty mają dalej pozostawać ukryte. „Gwiezdne Wojny przez długi czas budzą oddźwięk na całym globie" – zaczął niezobowiązująco – „i wiem od samego George'a, że nawet on nie wie, dlaczego tak jest". ■



Lepszy niż Diabeł którego znasz?

„Diablo" Blizzarda dla jednych było swoistą rewolucją gatunku, a dla innych po prostu płaską grą RPG. Co ciekawego zobaczymy w długo oczekiwanym sequelu? *Chris Buxton*

Co to może być takiego? Facet w dziwnym wdzianku potrafi otworzyć drzwi ogórkiem, a nie może tego zrobić pomidorem. Jeśli jakakolwiek gra hołdowała temu stylowi, to na pewno była to „Diablo"... Nie, to nie może być prawda! Już wiem. Denerwującą cechą gry, było to, że tylko czasami mogłeś rozmawiać ze wszystkimi postaciami. Jednak nie wiadomo czemu, przez znaczną część rozgrywki, większość napotkanych postaci zatwardziale milczła. Z tego powodu „Diablo" straciła wiele na grywalności.

Tak, jeśli jakakolwiek gra uwiesiła się silnie tej idei, była nią „Diablo". Prawdziwi rolplejowcy (zawsze przychylnie patrzący na motyw szwendania się po królestwie ciemności) oczekiwali znacznie większej głębi fabuły. Natomiast zorientowani bardziej arcadowo gracze nie widzieli większego sensu w przerywaniu siekaniny i wracaniu do wioski w celu załatwienia jakiejś sprawy lub śledzeniu wszystkich atrybutów postaci i zwiększaniu się poziomu doświadczenia. Takie reakcje nie są czymś nowym dla Blizzarda. „Kiedy mówisz o jakieś grze, zawsze próbujesz zaszuf- ▶



Witam dobry człowieku! Jak dojść do sklepu z bronią?





(Powyżej) Możesz spodziewać się całkiem ciekawej architektury.



Pięciu Kolesiów

W „Diablo II" do dyspozycji gracza oddano pięć różnych postaci (niestety, żadna z nich nie jest podobna do Suicide'a - dop. red.). Nie ma już wojownika, szelmy i czarnoksiężnika znanych z oryginału (oczywiście oznacza to, że nie można przenosić postaci z „Diablo" do „Diablo II"), bo ich miejsce zajęli nekromanta, paladyn, czarnoksiężnik, barbarzyńca i amazonka. Każda z tych postaci ma swoje specyficzne drzewka zaklęć i umiejętności, dzięki czemu gracz może sterować losami wirtualnego bohatera, tak by ukształtować jej charakter na odpowiedni do jego stylu rozgrywki. Mimo tego każda z postaci będzie musiała poruszać się wg zasad linowego scenariusza (chociaż oczywiście drogi np. paladyna i nekromanty w pewnym momencie mogą zejść się).

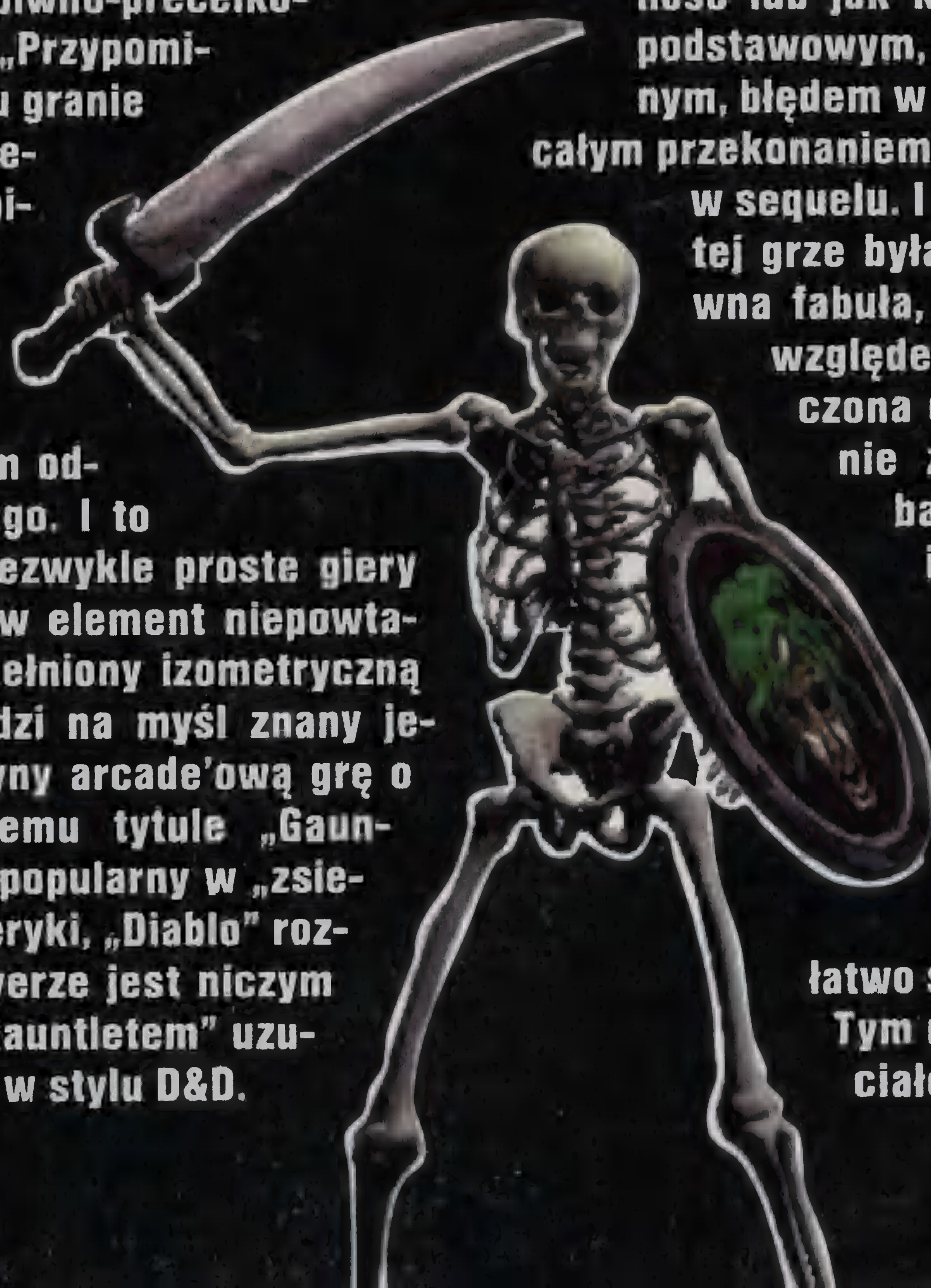
Każda z postaci będzie mogła specjalizować się w trzech różnych obszarach zaklęć lub umiejętności fizycznych. Przykładowo: amazonka może uczyć się uzdrawiania, poruszania i reperowania, walki za pomocą łuków i kusz lub włóczni i dzid, podczas gdy czarnoksiężnik może operować zaklęciami ognia, błyskawic lub zimna. Barbarzyńca będzie mógł posługiwać się jednocześnie dwoma broniami, co uczyni go bardzo groźnym przeciwnikiem w bezpośredniej walce, zaś nekromanta ze swoim czarem „Eksplodujący Korpus" zrobiłby na pewno furorę w kreskówkach przeznaczonych dla dzieci.

Naszym zdaniem, najbardziej atrakcyjnie rysuje się możliwość grania nekromantą, nie tylko dlatego że potrafi on kreować potężnych, niezwykle silnych i krwawych golemów, ale również dlatego że potrafi przejąć kontrolę nad wrogimi mu potworami. Całkowitym zaprzeczeniem tego gościa jest paladyn, który wykorzystuje swoją aurę do ochronny innych i używa swojej tarczy jako broni. Oczywiście dla zabicia diabła zrobi wszystko... Postacie będą mogły również znaleźć części określonego przedmiotu. Przykładowo, w wypadku paladyna będą to elementy, które składają się na Świętą Zbroję. Jeśli znajdzie wszystkie trzy części i połączy je ze sobą, będą one miały znacznie większą moc. Warto wspomnieć ponadto o dwóch ciekawych innowacjach. Po pierwsze, wszystkie postacie będą mogły kopać. Nie robi to wrogowi zbyt wiele szkód, jednak pozwoli utrzymywać pewien dystans, dzięki któremu adwersarzowi trudniej będzie zadawać ciosy. Po drugie, wszystkie postacie będą mogły - na szczęście - biegać i atakować podczas wykonywania tej czynności. ■



ladkować ją w jakiejś kategorii, po to by gracze mogli łatwo się z nią identyfikować" - wyjaśnia Bill Roper, dyrektor i producent Blizzarda. „Myśleliśmy, że w związku z tym, iż w „Diablo" są rolplejowe postacie, przygody oraz skarby, najprościej będzie określić ją mianem rolpleja. Jednak mogę zapewnić, że podczas pracy nad „Diablo", nikt w teamie producentów nie wstał i nie powiedział „Hej! Chodźcie zrobimy z tej gry wspaniałego, ortodoksyjnego rolpeja" lub „To będzie nasza najlepsza gra akcji". Oni chcieli po prostu zrobić „Diablo".

A czym była „Diablo"? „Pomysł zrodził się podczas wspomnień piwno-precelkowych"- mówi Roper. „Przypomniało nam się po prostu granie w D&D, czyli schodzenie do podziemi i zabijanie potworów w grach takich, jak np. Rogue, Moira lub Nethack, w których za każdym razem odkrywało się coś innego. I to właśnie czyniło te niezwykle proste giery tak wciągającymi". Ów element niepowtarzalnych lokacji uzupełniony izometryczną perspektywą przywodzi na myśl znany jeszcze z czasów Ataryny arcade'ową grę o znanym chyba każdemu tytule „Gauntlet"... Niesamowicie popularny w „zsieciowanej" części Ameryki, „Diablo" rozgrywany w multi-pleyerze jest niczym więcej jak właśnie „Gauntletem" uzupełnionym o postacie w stylu D&D.



„Diablo" w single-playerze to zupełnie inne doświadczenie. W rozgrywce dla wielu graczy pogłębionej o możliwość interakcji z postaciami sterowanymi przez innych ludzi nie było tego widać, jednak solowa „Diablo" w sposób bezwzględny obnażała niezbyt skomplikowaną naturę rozgrywki. Idź do podziemi, zabij potwory, zabierz skarb, idź do wioski, kup nowe zabawki, podrasuj postać, po czym wróć do dungeonu. I tak dalej, aż do momentu, gdy przyciski myszy nie wylecą w kosmos od ciągłego klikania w celu zadania przeciwnikowi ciosu (jest to błąd, który - na szczęście - zostanie poprawiony w sequelu). Owa powtarzalność lub jak kto woli cykliczność była podstawowym, najczęściej krytykowanym, błędem w „Diablo". Roper twierdzi z całym przekonaniem, że będzie on poprawiony w sequelu. I jak przyznaje szczerze, w tej grze była „(...) niezbyt skomplikowna fabuła, ale za to fajnie pod tym względem prezentowała się dołączona do gry instrukcja. Jednak nie zrobiliśmy za wiele, aby barwna legenda zawarta w instrukcji, znalazła odbicie w rozgrywce. Podstawową różnicą między „Diablo", a „Diablo II" będzie wyraźnie dostrzegalny wątek fabularny, którego w jedynce nie można było zbyt łatwo się dopatrzyć."

Tym razem nasz diabeł posiadł ciało bohatera z poprzedniej





Paladyn bez towarzyszy? To wielkie zaskoczenie, bo wokół takich jak on zawsze obraca się banda lizusów.



Darwin mógłby powiedzieć co nieco na temat tych kolesiów...







Liczba Bestii

Jedną z najlepszych rzeczy w „Diablo" była potężna liczba potworów, które pożądały Twojej krwi. W „Diablo II" spotkamy tylko kilka znanych z jedynki potworów (włączając w to upadłego), ponieważ Blizzard optuje raczej za zestawem całkowicie nowych bestyjek. „Jedną z najfajniejszych rzeczy jeśli chodzi o potwory jest to, że większość z nich posiada unikalne AI oraz sposoby ataku" – mówi Bill Roper.
Potwory przypisane są do określonych obszarów. Przykładowo, na pustyni spotkamy mumie oraz piaskowe żuki. „Żuki potrafią czasami składać jaja, z których wylęgają się równie agresywne larwy" - ujawnia Roper. Będzie to trochę komplikowało sprawę, gdyż chcąc zabić żuka, gracz będzie musiał jednocześnie bronić się przed larwami. Jak pewnie się domyślasz, potwory będą różniły się znacznie nie tylko wielkością, ale i wyglądem. ■



części i przymierza się do uwolnienia Mefistofelesa oraz Baala, którzy to mają mu pomóc w, ekhm, „zmuszeniu ludzi do pełnienia niewolniczej służby dla sił zła" (chyba nie spodziewaliście się, że tacy kolesie mogą wykombinować coś innego ;). Jest to największa zmiana, jaką szykuje Blizzard w „Diablo II". Oczywiście będą tu wszelakie dodatki, jakie można spotkać w każdym sequelu (o czym możecie przeczytać w ramkach), jednak będą to raczej usprawnienia pewnych mechanizmów, nie mające - w przeciwieństwie do fabuły - wielkiego wpływu na grywalność. Zamiast dungeonowo zorientowanej, liniowej fabuły, wydarzenia, jakie zajdą w „Diablo II", zostaną podzielone na trzy akty, z których każdy będzie się składał z pięciu lub sześciu głównych przygód. Później fabuła rozwinie się tak, że skrystalizuje się czwarty, mniej rozległy akt, który jak to mówi Roper, będzie „wielkim finałem".

Roper sugeruje nam, że poza wyrazistym wątkiem fabularnym, znajdziemy jeszcze kilka innych dodatków, które sprawią, że rozgrywka single-player w „Diablo II" będzie sprawiała jeszcze lepsze wrażenie. „Jedną z ciekawszych rzeczy, jaką będzie mógł zrobić gracz, jest możliwość wynajęcia postaci niegrywalnych (NPC-ów). Będzie to coś naprawdę fajnego. Dotychczas zastanawiamy się jeszcze nad sposobem kontroli NPC-ów: nie jesteśmy do końca pewni czy powinni oni być bezpośrednio sterowani przez gracza, czy przez komputer za pomocą algorytmów AI. Prawdopodobnie trzeba będzie umiejętnie wyważyć obydwa te elementy, ponieważ nie chcemy, by do gry wdarły się elementy strategiczne na skalę mikro, w stylu „gdzie ustawić łuczników". Jednak rzeczy takie jak ta, naszym zdaniem, w znacznym stopniu pogłębią charakter rozgrywki w trybie single-player".

Również uczucie monotonności i cykliczności zachodzących zdarzeń powinno być nieznanym dla ludzi grających w „Diablo II". Roper jest fanem serii „Might & Magic" oraz stworzonego przez tę serię modelu wielkiego, dynamicznego, żyjącego i kierującego się swoimi prawidłami świata. „W „Diablo" zdecydowanie nie można było odnieść takiego uczucia" - przyznaje. „Mimo tego iż fabuła mówiła o ocaleniu świata od zagłady, grając w tę grę wydawało się bardziej, że chodzi w niej o pewne miasto, a nie cały świat. Ludzie po prostu podchodzili do Ciebie, dawali Ci questy lub zadawali pytania i na tym koniec". Dodatkowego wymiaru najnowszej części „Diablo" ma dać konflikt interesów między NPC-ami. Przykładowo, dwóch gości może oferować różne nagrody, za ten sam unikalny obiekt, a podjęcie przez Ciebie każdej z decyzji będzie miało odmienny wpływ na rozwój głównego wątku fabularnego.

W „Diablo II" będą trzy duże akty oraz jeden mniejszy zwany „wielkim finałem".

Belzebub

Kolejną innowacją w „Diablo II" będzie zupełnie inny sposób zwiększania się poziomu wiedzy postaci, którą kierujemy. W oryginalnym „Diable" nie wpływało to wyraźnie na jej umiejętności, a nowe zaklęcia i przedmioty, które w znacznym stopniu wpływały na jej możliwości ofensywno-defensywne, znajdowało się zupełnie przypadkowo. „Negatywną stroną takiego rozwiązania było to, że gracz nie miał odczucia, że to on kieruje losami bohatera" - przyznaje Roper. „W „Diablo II" za każdym razem, gdy podniesiesz poziom do-

staniesz pulę punktów, którą będziesz mógł przeznaczyć na umiejętności standardowe lub na magiczne, tak więc sam będziesz mógł obrać kierunek, w jakim Twoja postać się rozwinie. W praktyce będzie to wyglądało tak, że każda z postaci będzie miała indywidualne drzewo umiejętności oraz czarów, którego rozwój będzie w pełni kontrolował gracz. Będzie on mógł wybrać czy stawiać na rozwój określonego obszaru wiedzy, tak aby uzyskać specjalizację w jednej umiejętności, czy rozwijać swojego bohatera wszechstronnie. „Przykładowo, jeśli grasz jako czarnoksiężnik" - wyjaśnia Roper „będziesz mógł wybrać czy skupiasz się na magii ognia, lodu, błyskawic, czy wybierasz tylko jedną szkołę magiczną jako główną lub czy poza główną szkołą magii będziesz praktykował jeszcze inną, podrzędną."

Uwzględniając fakt, że „Diablo" odniosła niesamowity sukces wśród amerykańskiej społeczności internetowej, nie dziwne jest, że Blizzard zwraca szczególną uwagę na aspekt multi-player. Roper chce, by gracze w każdej pojedynczej przygodzie nabywali doświadczenia i przedmioty, dzięki którym świat „Diablo II" zacznie żyć własnym życiem.



Zaklęcia będą wyglądały teraz o wiele lepiej.







„Każda postać ma unikalne cechy lub drzewko zaklęć, dzięki czemu może specjalizować się w określonej dziedzinie."

„Jeśli jesteś nekromantą i znajdziesz gdzieś podczas eksploracji Tarczę Świętej Ochrony, zapewne będziesz wiedział, że takiej zabawki potrzebuje paladyn. Wchodzisz więc na Battlenet i mówisz „Mam Tarczę Świętej Ochrony. Jeśli ktoś przyniesie mi Księgę Dowodzenia Demonem, z chęcią się zamienię". W ten sposób gracz będzie mógł stworzyć dla każdego paladyna biorącego udział w grze całkowicie niezależny quest! Będziesz mógł obracać się w wirtualnej społeczności rządzącej się swoimi prawidłami". Witalność oraz piękno tego wspaniałego świata rozgrywek multi-player będzie jeszcze większa, gdy Blizzardowi uda się rozwiązać problem, który trapił „wieloGraczową" wersję poprzedniczki - oszukiwanie. Bardziej bezczelni hakerzy potrafią za pomocą pewnych sztuczek zabić postać należąca do innego gracza lub przywłaszczyć sobie nielegalnie jej przedmioty. Nie ma to zbyt wiele wspólnego z tą słynną internetową „społecznością". „Tym razem zwróciliśmy szczególną uwagę na oszustwa w sieci" - stanowczo twierdzi Roper. „Najważniejszą rzeczą jaką robimy w tym kierunku jest wprowadzenie nowych rozwiązań w serwerza klientów, jakich nie mieliśmy w „Diablo".

Schodami W Dół

Jednak rzeczą najważniejszą w tej grze nadal pozostanie pojedynek. „Diablo II", to nie „Ultima Online". Co prawda i tu widać podobne podejście do postaci, jednak gdy wyjdziesz z „UO" i zalogujesz się do niej dopiero po jakimś czasie, dostrzegasz, że jej świat zmienił się. Wynika z tego wiele ciekawych sytuacji, ale jest też sporo niedogodności. Często gdy logowałem się do „UO" natrafiałem na taką sytuację, że wszystkie potwory były zabite, a towary w sklepach wyprzedane. Myślę, że jedną z najlepszych cech „Diablo" jest to, że do wspólnej rozgrywki możesz włączyć się w dowolnej chwili i opuścić ją w taki sam sposób, pracując przez dowolny fragment czasu nad rozwojem swojej postaci. Jeśli ktoś zamierza grać przez pół godziny, nie będzie musiał uganiać się za jakimś potworem przez 27 minut..."

Czym więc będzie nowa część „Diablo"? Czyżby jednym z tych sequeli, który proponuje nam większą i bardziej złożoną, jednak wciąż tę samą formułę? Jeśli chodzi o wielkość, to na pewno - gra będzie mieściła się na czterech płytach CD, a obszar rozgrywki będzie większy od „jedynki" o 10-12 razy. A jeśli chodzi o większą złożoność - no cóż, poczekamy, zobaczymy. „Chcemy, by gracze widzieli, że nowa część „Diablo" to duży krok na przód. Wszyscy hardcore'owi rolplejowcy będą na pewno zaskoczeni tym, jak dużo elementów z ortodoksyjnych gier tego typu znalazło się w „Diablo II", co nie znaczy, że odwracamy się od tych wszystkich, którzy kupili pierwszą część tej gry. Krótko mówiąc, będziemy starali się znaleźć tzw. złoty środek". ■



Nad i Pod Ziemią

Świat „Diablo II" powinien wydawać się niezwykle urozmaiconym w porównaniu do szarych podziemi znanych z oryginalnej części. „Pierwszy obszar, do którego zabierzemy gracza w „Diablo II", to okolica podobna do tej, jaką widział on w „Diablo", tak więc początkowo gry mogą wydawać się pod tym względem nieco podobne do siebie" - wyjaśnia Roper. „Jednak kiedy wypełnisz określone zadania, będziesz mógł przedrzeć się przez góry i podróżować po całkowicie innych miejscach, np. po pustyni".

Większa część przygód w „Diablo II" będzie rozgrywała się nad ziemią, w dzikich nie zamieszkałych przez nikogo terenach lub wielopoziomowych budynkach. W akcie trzecim znajduje się nawet kilka leweli rozgrywających się bezpośrednio pod wodą! W przeciwieństwie do „Diablo", poziomy wgrywają się praktycznie niezauważalnie z wyjątkiem przejścia do aktu czwartego, ale to będzie umiejętnie zasłonięte tzw. cut-scenami. Budynki w „Diablo II" również powinny nieco się zmienić, jednak zmiana ta nie będzie tak widoczna, jak choćby te opisywane wcześniej. „W „Diablo" wszystko było wykonane w skali trzy czwarte", mówi Roper. „Budynki wydawały się zbyt małe, by można było do nich wejść. W „Diablo II" proporcje są zachowane w skali 1:1, dzięki czemu wszystko będzie wyglądało bardziej realistycznie". No cóż, przecież każdy z nas wie jak wyglądają w rzeczywistości podziemia znane z gier fantasy, nieprawdaż? ■

SKLEP WYSYŁKOWY

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

odwiedź nas w Internecie: **www.timsoft.pl**

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

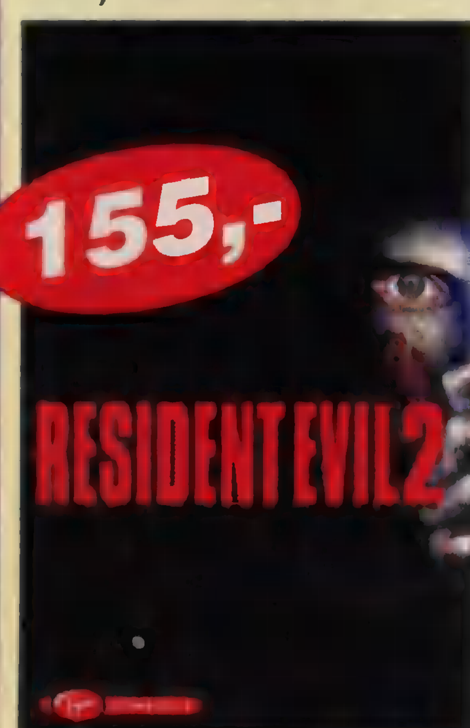
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 25 maja 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **06**, na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.**

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog, pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Zamawiając 2 lub więcej programów (łącznie z programami edukacyjnymi) otrzymasz dodatkowo:

- plakat lub podkładkę pod mysz - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą "**I**" lub "**M**",
- Pad SV230* (PC, dwa przyciski fire, autofire) - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą "**P**".

*)*Pad zostanie umieszczony na paragonie z ceną 25 zł. Kwotę tę odejmiemy od sumy zamówienia.*



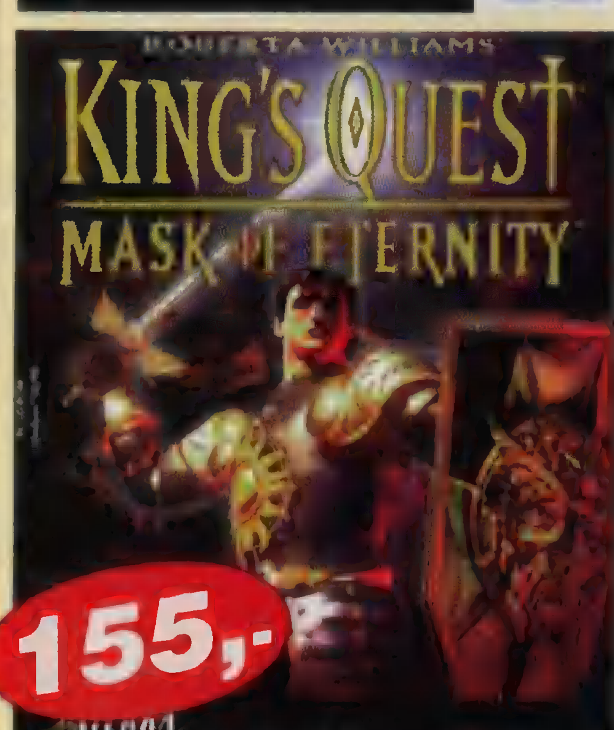






























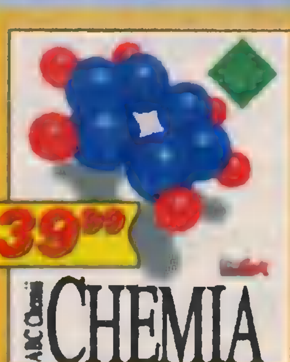




CENNIK GIER PC CD-ROM

	Tytuł	Cena
	Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00
	Age of Empires 2	229,00
P	Age of Mist	159,95
M	Age of Sail	49,00
M	Air Warior III 3DFX	89,00
	Airline Tycoon	69,95
I	Alfa Centauri	155,00
I	**Alien vs Predator**	**159,95**
M	Ancient Conquest	99,95
	Anno 1602 PL	155,00
I	Armored Fist 2	59,95
	Army Man 2	159,95
N	Baldurs Gate PL	155,00
	Battle Isle II+misje PL	29,95
P	Battle of Britain	155,95
M	Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
M	Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
M	Battleground - Shiloh	49,00
P	Betrayal at Antara	69,95
P	Birthright	69,95
	Blood 2	69,95
I	C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
I	**C&C Tiberian Sun**	**159,95**
P	Caesar 2	69,95
P	Caesar 3	155,00
M	Capitalism +	49,00
M	Castrol Honda Superbike	146,00
	Championship Manager 3	155,00
	Championship Manager 97\98	119,00
P	Chesmaster 5500	49,95
	Civilization:Call to Power	169,95
	Colin Mcrae Rally	159,95
	Commandos	155,00
	Commandos-Mission 2	109,00
P	Creatures 2:Life Kit	59,00
P	Creatures Deluxe	49,95
I	Croc	59,95
I	Crusader No Remorse	29,90
P	Darkstone	155,95
M	Daytona USA Deluxe	99,00
P	Definitive Wargame Collection 2	129,95
	Delta Force	155,00
I	Descent 3	159,95
	Destruction Derby II	39,95
M	Double Agent	49,95
	Duke Nukem 3D	79,00
I	Dune 2000	99,95
I	Dungeon Keeper	59,95
I	Dungeon Keeper 2	159,95
	Earth 2140 + Misje	49,95
	Earth Worm Jim	49,95
P	East Front 2	155,95
M	Echelon	69,95
	Emergency	49,95
M	Excalibur	79,00
	Excessive Speed	59,95
	Extreme Assault PL	29,90
I	F-16 Aggressor	155,00
M	Fall Weiss 1939	59,95
	Fallout	59,95
	Fallout 2	155,00
M	Fields of Fire	59,95
I	FIFA '1999	155,00
	Fighting Force (3Dfx)	99,95
P	Final Liberation - Warhammer	49,95
P	Fly!	155,95
	Flying Saucer	29,95
I	Future Cop L.A.P.D.	99,95
	Gangsters	149,95
	Get Medieval	49,95
M	Grand Prix Champ. J.H.'98	146,00
M	Great Battles of Alexander	69,95
M	Great Battles of Caesar	79,95
M	Great Battles of Hannibal	79,95
P	GTA-London-Misje	89,95
	Hearts of Darkness	155,00
P	Heavy Gear	49,95
	Heretic 2	155,00
P	HERKULES	149,95
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3	145,00
P	Hexen II	49,95
P	Hidden & Dangerous	159,95
	Hopkins FBI	69,00
	Icarus PL	79,95
M	IF-22 wersja 5,0	99,95
M	iF/A 18 E Carrier	99,00
M	IM1A2 Abrams	49,00
P	Imperialism	49,00
P	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
M	Industry Giant	79,00
M	Insane Speedway 2	79,95
	Jack Orlando	49,95
N	Jagged Alliance 2 PL	69,95
P	King's Quest 8	155,00
I	KingPin	159,95
I	KKND	59,95
	Knights & Merchants	49,95
I	Książę i Tchórz	59,95
	Kupiec	39,90
I	Lands of Lore II	59,95
I	Lands of Lore III	155,00
P	Larry 6	69,95
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
I	Lego Konstruktor (po polsku!)	155,00
I	Lego Loco (po polsku!)	155,00
	Lemings Pak	49,95
M	Liberation Day	79,95
M	Liga Polska Manager'98	99,95
	Lomax	49,00
P	Lord of Magic	69,95
P	Lords of the Realms 2	69,95
P	Luftwafe Commander	149,00
P	Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95
P	Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
	M.A.X. 2	79,95
I	Magic & Mayhem	155,00
	Man Of War	29,95
	Mayday	49,95
P	Megapak 9	99,95
	Mortal Kombat 4	145,00
	Mortyr	99,95
P	Nascar Racing 2	69,95
P	Nascar Revolution	155,00
I	NBA 99	155,00
I	Need for Speed 3	155,00
M	North vs South	149,00
	Olympic Games	59,95
M	Operational Art Of War	59,95
P	Panzer Commander	155,00
P	Panzer General II	69,00
P	PGA Golf	159,95
P	Phantasmagoria	69,95
P	Phantasmagoria 2	69,95
P	Pinball 3D	69,95
	Pinball Timeshock	59,95
P	Pitfall	49,95
I	Popolous 3: The Beginning	155,00
	Postal	59,95
P	Propilot '98	69,95
P	Pył	149,95
	Quake 2 Extrem.Net Pak	79,00
	Quake II	155,00
	Quake II Ground Zero	99,95
	Quake II Reckogning	99,95
P	Quest for Glory V: Dragon Fire	159,95
	Rage of Mages	69,95
P	Railroad Tycoon 2	155,00
P	Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
P	Rainbow 6	155,00
P	Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
	Realms Of Arkania	29,95
I	Recoil	99,95
P	Red Baron 2	69,95
I	Redguard	159,95
I	Redline	155,00
	Redline Racers	59,95
	Requiem-Avenging Angel	159,00
I	Resident Evil 2	155,00
P	Return to Krondor	155,00
	Rival Realms PL	99,95
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
P	Sanitarium	155,00
	Scorcher	29,95
M	Semper FI	79,00
	Sensible Soccer '98	59,95
	Settlers	19,95
	Settlers 2	39,95
	Settlers 3	145,00
	Settlers II Misje PL	19,95
M	Seven Kingdoms	79,00
	Shadows Over Riva	29,95
	Shogo	69,95
I	Sid Meier's Gettysburg	59,95
P	Silent Hunter Commander Edit.	155,00
	Sim Ant	59,95
I	Sim City 2000	59,95
I	Sim City 3000 PL	155,00
M	Spearhead	99,00
	Speed Busters	99,95
	Spellcross	49,95
	Star Wars: Rogue Squad	179,00
	Star Wars: Supremacy	119,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	155,00
	Starcraft: Brood War	79,00
I	Superbike World Championship	155,00
I	Syndycate Wars	29,95
	Terminator 2029	14,95
I	Test Drive 4x4	155,00
I	Theme Hospital	59,95
	Thief-The Dark Projct.	155,00
P	Thrust, Twist & Turn	155,95
M	Thunder Brigade	89,00
	TOCA 2	169,95
	Tomb Raider 2	129,95
	Tomb Raider 3	155,00
	Total Ann.Battle Tactics	99,95
	Total Annihilation	69,95
P	UFO'S	39,95
P	Ultimate Soccer Man. 98/99	49,95
M	Ultra Fighters	79,00
M	Vangers	59,95
P	Viper Racing	155,00
M	Virtua Fighter 2	99,95
	Virtual Chess II	99,00
I	VIVA Football	155,00
	Wages Of War	59,95
P	War Wind	59,95
	Warcraft II Delux Edition	69,00
P	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
	Warzone 2100	155,00
I	Wing Commander Prophecy	59,95
M	Wrecking Crew	69,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
I	X Games Pro Boarder	155,00
	X-Wing Collector Series	165,00
P	Zagadki Lwa Leona	49,95
P	Zork-Grand Inquistor	49,95

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII

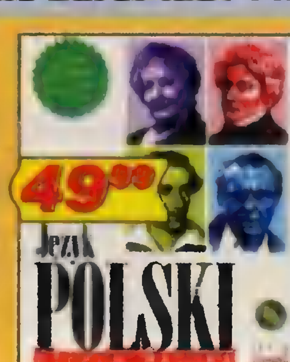
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.



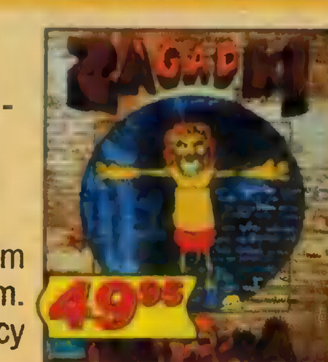
MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań



BRZDĄC

Brzdąc to 4, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.**
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.



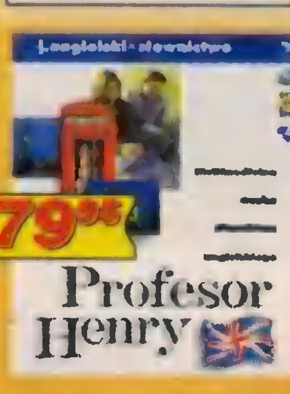
ZAGADKI LWA LEONA

Gra łącząca zabawę i logiczne myślenie w jedno, gra dla małych i dużych. Sprawdź się w trzech krainach: dżungli, podwodnym świecie i na biegunie. Nad wszystkim góruje konflikt bohaterskiego lwa Leona z nieustająco pędzącym do przodu zegarem.



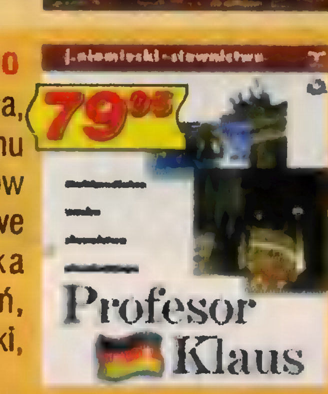
PITFALL

Legendarna przygodówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnij swego ojca z rąk Zakelua. Wspaniała przygoda w dżungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dżungli urozmaicą Twoją wyprawę. Skacz, biegaj i walcz...



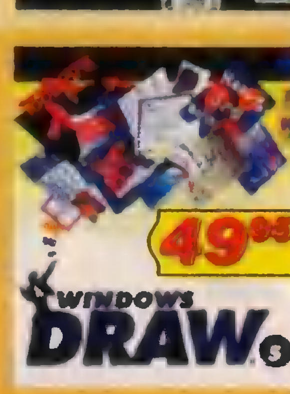
Profesor Henry – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.



Profesor Klaus – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.



WINDOWS DRAW 5

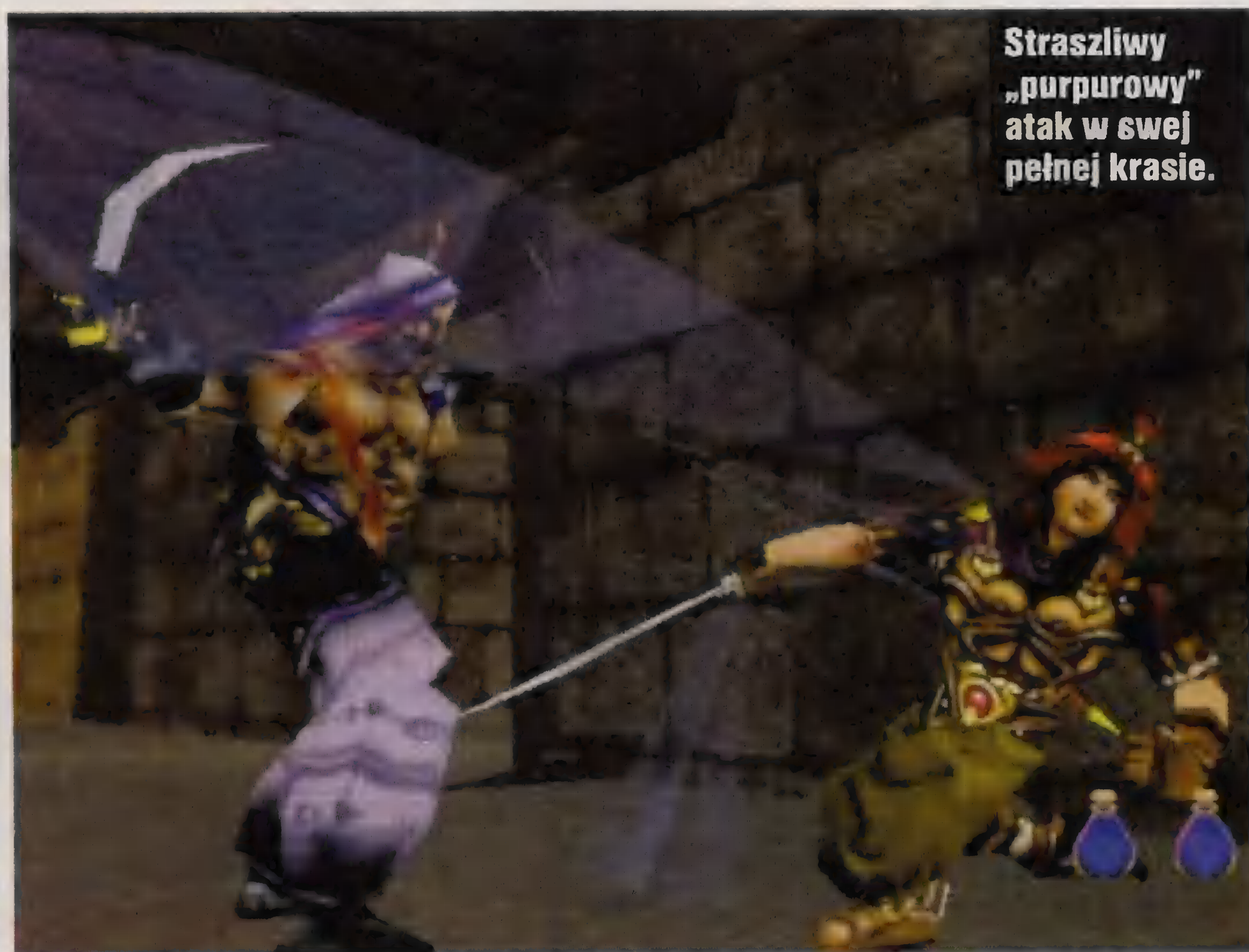
Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clipartów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
Windows Draw -grafika wektorowa,
PhotoMagic - grafika bitowa,
Instant 3D -grafika 3D,
Grafika Internetowa.

Prince Of Persia 3D

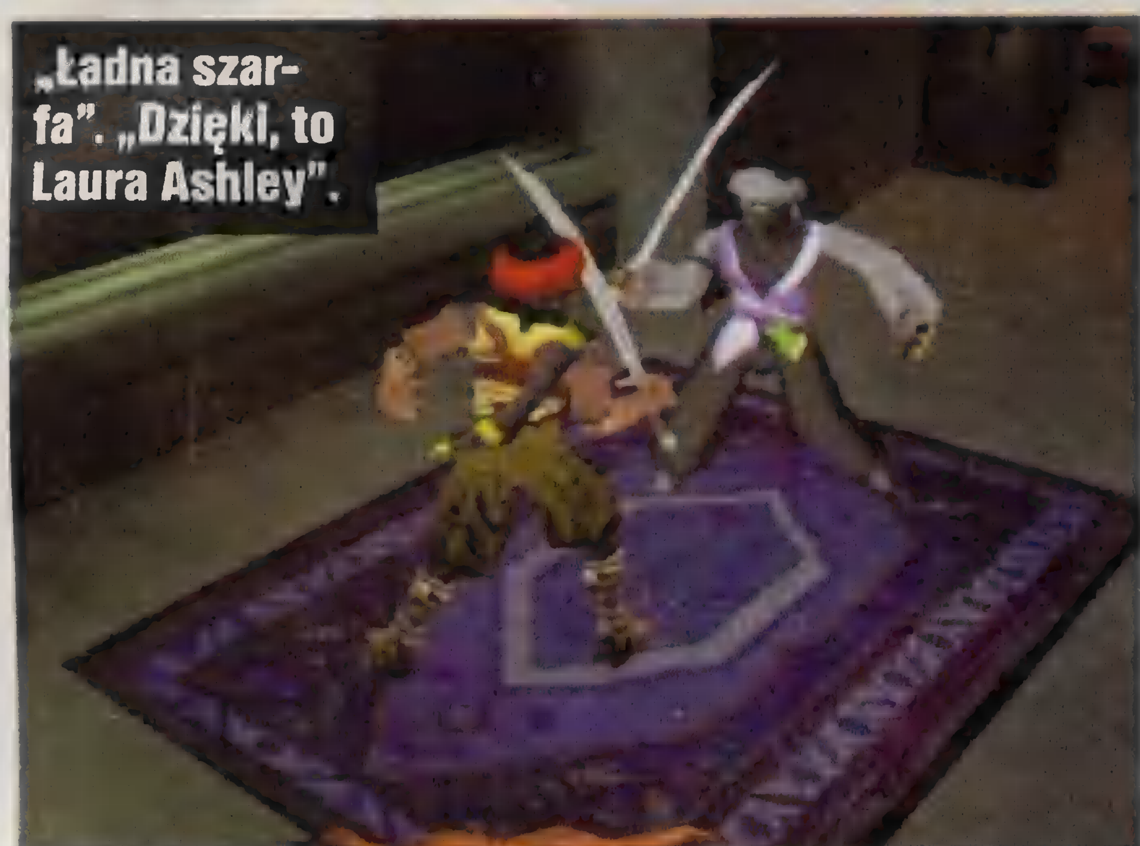
Ta gra zainspirowała „Tomb Raider", ale i tak ją lubimy. Żartuję! Jedna z pierwszych dobrych gier na PC w końcu wchodzi się w trzeci wymiar.



„Zaraz, chwileczkę, to nie jest „Tekken 3". Auu!"



Straszliwy „purpurowy" atak w swej pełnej krasie.



„Ładna szarfa". „Dzięki, to Laura Ashley".







W 1989 roku granie na PC na zawsze uległo zmianie. Był to rok, w którym Jordan Mechner napisał „Prince Of Persia", platformową grę naszpikowaną łamigłówkami, która zarobiła na miejsce w historii dzięki oszałamiającej animacji, mądrym łamigłówkom oraz, co do dzisiaj jest niezwykłe, spójnej i rozwiniętej fabule.

Kiedy została zrealizowana „Tomb Raider", Core przyznali, że największy wpływ na zespół miała „Prince of Persia". W takim razie wydaje się zupełnie na miejscu, że po tym jak wyprzedzając ich Eidos zarobiła tyle milionów, i biorąc pod uwagę mijającą dziesiątą rocznicę, Red Orb przystąpili do wykonania wersji 3D.

Ważnym aspektem „Prince 3D" jest to, że zespół, tak jak w swoich dwóch poprzednich grach (i jak w „Tomb Raider") odrzucił technikę motion-capture, mimo uzyskania jednych z najbardziej realistycznych animacji, jakie kiedykolwiek widziano. Przy projektowaniu pierwszej gry Mechner stwierdził, że nie jest aż tak dobrym artystą i sfilmował kamerą wideo swego brata, wykonującego wszystkie potrzebne ruchy. Następnie ręcznie przerysował najważniejsze klatki, aby uzyskać to, co w owych czasach było przełomowym osiągnięciem w animacji postaci.

„Zapadające się podłogi, kolce, siekące ostrza i strzałki. Nowe pułapki zawierają coraz bardziej przerażające zestawy ukrytych ostrzy"



„Chcemy wziąć te elementy, które czyniły „Prince of Persia" tak dobrą grą i umieścić je w świecie 3D" - deklaruje producent, Andrew Pedersen. „Około 30% łamigłówek w grze jest tradycyjnymi łamigłówkami „Prince Of Persia", chociaż bardzo chcieliśmy umieścić coś, czego ludzie dotychczas nie widzieli".

Mówiąc o tradycyjnych łamigłówkach, Andrew ma na myśli tradycyjne, zapadające się podłogi, kolce, siekące ostrza i strzałki. Nowe pułapki wyraźnie zawierają coraz bardziej przerażające zestawy ukrytych ostrzy.

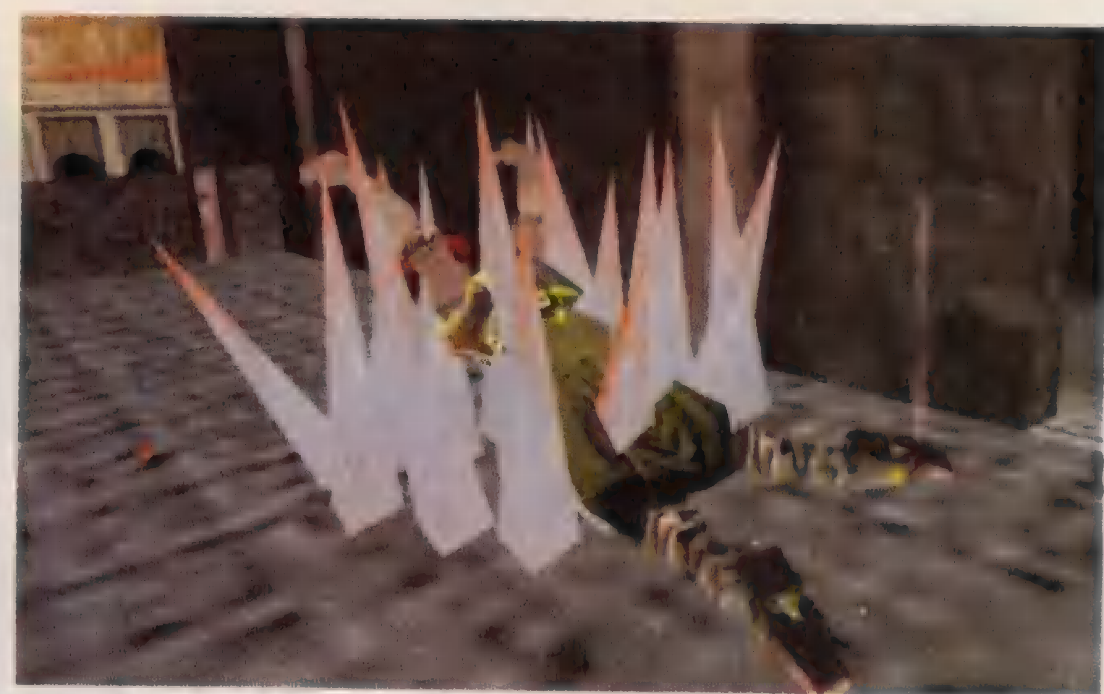


Walka wymaga również dużo krzyku i wymachiwania mieczami.

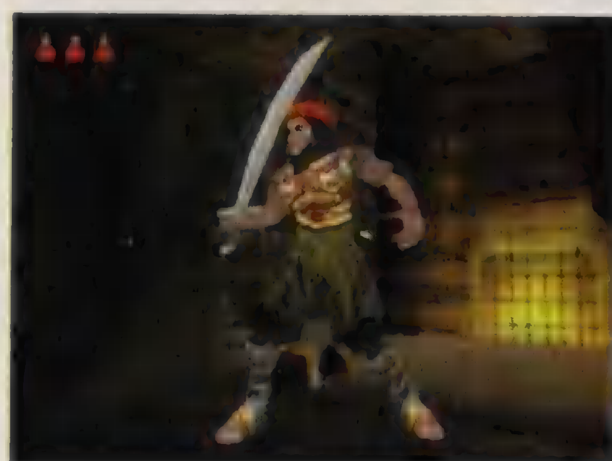


Możecie oczekiwać wszelkiego rodzaju tradycyjnych łamigłówek, co będzie wymagać skakania, podrygiwania, kicania, hopsania i podskakiwania.

(Poniżej) No i gdzie jest ta cholerna antena telewizyjna?









(Powyżej) Uwaga! Lotnik, kryj się!

GDZIE MOJA PUKAWKA?

Powodem, dla którego Arnold Schwarzenegger nigdy nie nakręcił filmu na kanwie „Baśni z 1001 nocy", jest to, że nie chciał on nie móc rozmawiać o Uzi 9 mm i laserowych celownikach. I ponieważ w tamtych czasach nie były znane sterydy.

Z drugiej strony, „Prince of Persia" nie zamierza zacząć zaśmiecania tajnych części poziomów jakimiś wyrzutniami rakietowymi i dubeltówkami. Nie, musicie sobie radzić za pomocą jedynie czterech rodzajów broni, z których trzy są częścią walki wręcz.

Mając początkowo zupełnie puste ręce, wkrótce zostajemy wyekwipowani w zakrzywiony miecz, przypominający zaostrzonego banana, tylko trochę większego i bardziej płaskiego. No dobrze, może nie banana, ale to była pierwsza zakrzywiona rzecz, jaka mi przyszła na myśl. Trochę później będziemy mogli zdobyć pałkę do walki wręcz, która powoduje mniejsze uszkodzenia od miecza, ale oznacza, że możemy być o te bardzo istotne parę centymetrów dalej od nieprzyjaciela. Wręcz przeciwnym rodzajem broni jest podwójny miecz, po jednym w każdej dłoni. Aby go wykorzystać, trzeba się znaleźć o wiele bliżej, ale też rani on nieco dotkliwiej. Do łuku można znaleźć krańcowo ograniczoną liczbę strzał, co pozwala nam zdejmować wrogów z pewnej odległości, ale o wiele ważniejsze jest to, że pomagają nam one w rozwiązaniu niektórych łamigłówek. Są tu rozmaite strzały na różne okazje, takie jak płonące strzały do podpalania różnych rzeczy, strzały zamrażające, nawet taka z zatrutym grotem, która zmienia wrogów w możliwych do kontrolowania zombie. Można ich potem posyłać, aby zamiast nas uruchamiali pułapki.

Książęce Maniery

Red Orb wybrali wypróbowanie jeszcze raz tego samego, ale teraz jest to jeszcze bardziej skomplikowane, ponieważ wszystkie ruchy są, co oczywiste, wykonywane w 3D i jest też ogromny zakres działań bojowych. W celu sfilmowania realistycznych walk Red Orb zatrudnili eksperta od broni, który stworzył choreografię olbrzymiej liczby odmiennych stylów ataku, obrony i parowania ciosów dla każdej z trzech podstawowych broni. Pomimo dużej rozmaitości ruchów miecza, „Prince 3D" utrzymuje prostotę systemu sterowania. Przy korzystaniu z klawiatury nasza prawa dłoń steruje ruchami Księcia, podczas gdy lewa jest wykorzystywana do wymachów i blokad mieczem.

Walki są kluczem do gry - około 25% czasu spędzamy albo na rozprawianiu się z postaciami w nasz typowy, arabski sposób, albo na zupełnym ich unikaniu. Jak już z takim powodzeniem wykazała gra „Thief" z Eidos, w unikaniu naszych nieprzyjaciół kryje się najwyższe podniecenie. Naprawdę, na pierwszym poziomie bardzo istotne jest pozostanie niezauważonym, jako że nawet nie mamy miecza, aby móc się nim bronić. Zamiast tego pokazuje się nam, jak spowodować, aby główna postać skakała, pełzała, skradała się na paluszkach i przemykała po całej mapie.

Niektóre z widzianych przez nas sekwencji walki wyglądają szczególnie imponująco - i brutalnie realistycznie. Przy jednej okazji zostaliśmy zaatakowani przez wielkie chłopisko z ciężkim toporem. Wykonał on przerażający wymach w dół, który zablokowaliśmy naszym mieczem, a następnie odepchnęliśmy go i szybko rozpłataliśmy na pół, zanim odzyskał równowagę. Bardzo to krwiożercze, ale w danych okolicznościach całkowicie uzasadnione. Jestem pewien, że się ze mną zgodzicie.

Będąc osadzoną w starożytnej Persji, gra jest bogata w tradycje opowieści z 1001 nocy i umieszczona jest na ponad 15 poziomach w ośmiu różnych lokacjach, a zawiera wspaniałą bieganinę po dachach oraz przypominający Bonda pościg po dyndających linach i kładkach pod ogromnym statkiem powietrznym. A wszystko to dla uratowania naszej żony, która została schwytana w imię Rugnora przez dosyć psychotycznego stwora, będącego na wpół człowiekiem, na wpół tygrysem.

Niektóre z elementów gry, wykorzystujące własny engine graficzny Red Orb, są wręcz oszałamiające, a w ich skład wchodzą na przykład snopy promieni słonecznych, oświetlenie w czasie rzeczywistym oraz nastrojowa mgiełka na poziomach toczących się wczesnym rankiem. Red Orb jest obecnie na etapie faktycznego wiązania ze sobą różnych sekcji poziomów, więc w dalszym ciągu nie byliśmy w stanie przespacerować się po którejkolwiek z map, ale zademonstrowane nam sekcje są równocześnie pełne wyobraźni i urozmaicone. Miejmy nadzieję, że na zbliżających się targach E3 będziemy mogli zagrać w coś bardziej składnego i zdać Wam relację, jak sprawuje się system sterowania.

Steve Oven

INFO

Wydawca:	Red Orb
Producent:	Red Orb
Strona WWW:	www.pop3d.com
Data wydania:	Październik

Quake III Arena

Od dziś „veni, vidi, vici” znaczy: uruchomiłem, zagrałem, wszystkich sfragowałem...



Niewiele gier potrafi zrobić tak wielką furorę na kilka miesięcy przed premierą jak „Quake3 Arena”. Mania patrzenia na ręce ludzi z id Software udzieliła się także recenzentom. Ze świecą szukać pisma, które nie zamieściło na stronach mniejszej-większej zajawki. Światem wstrząsnęło po wycieku „lewej” (wyniesionej z targów pokazowej) wersji „Areny”. Nielicznym jednak dane było skosztować tej wersji. Pierwsze trudności pojawiały się przy znalezieniu tego 16-megowego kolosa w sieci, bo szanujące się strony stroniły od ściągania nielegalnej kopii. Kolejny problemem stała się niekombatybilność wersji pre-pre-alpha „Q3A” ze wszystkimi konfiguracjami (do dziś na listach dyskusyjnych znaleźć można prośby o wskazówki przy uruchamianiu). Czas uciekał niemiłosiernie. Quake'owcy czekając cierpliwie, wierzyli w geniusz Carmacka. 28 kwietnia, id Software postanowił sowicie wynagrodzić wytrwałych fanów najbardziej dopracowanym „Qtestem” na Maca, zaś dwa dni później pod Linuxa (niestety w chwili, gdy piszę ten tekst, wersja pod Windows nie ujrzała światła dziennego).

UWAGA! Tekst oparty jest na podstawie wersji na Macintosha. Jednak, jak wynika z licznych publikacji i wywiadów Carmacka, wszystkie trzy wersje niczym się nie różnią, toteż wszystkie uwagi pececiarze mogą brać sobie do serca.

Ostro Kwaczy

Wiele czasu minęło i niecenzuralnych słów padło w redakcyjnym bunkrze, nim wreszcie przystąpiłem do testów. Nigdy nie przypuszczałem, że instalacja „Q3MacTestu” będzie tak kłopotliwa i stracę na to tyle czasu. Po kilku godzinach walki z trudnościami natury technicznej... poszło. „Q3Test” kwaczył ostro, jakby zniechęcał do uruchomienia. Czy warto było siedzieć około 8 godzin (razem ze ściągnięciem samego pliku wersji testowej) walcząc z instalacją. Och TAK!!! Teraz wreszcie mogę krzyknąć:

Ave Carmack! Viva Id Soft!

„Quake3 Arena” obiecywał bardzo dużo, Carmack wznosił się nad niebiosa opisując w superlatywach swój projekt. Najwyższy czas sprawdzić prawdomówność kolesi z id Software. Niestety „Q3Test” nie zawiera opcji deathmatchu z BOTami, dlatego nie napiszę, a chociaż bardzo bym chciał, dwóch zdań na temat rzekomej rewolucji w AI rywali (cytując słowa z mojego starego tekstu, przypomnę, że głównym celem stało się „wszczepienie” ludzkiej inteligencji w kod) i zapożyczonego z „Starcrafta” systemu szczebelkowego. Szkoda, wielka szkoda. Na otarcie łez będę musiał się zadowolić czystą stroną deathmatchu. Najlepiej zacznę od internetowego kodu sieciowego, wszak na tej płaszczyźnie „Arena” swe skrzydła rozwijać będzie najszerzej. Dzięki zastosowaniu nowego systemu odtwarzania pakietów bezpośrednio z komputera, grając na serwerze amerykańskim cieszyłem się skaczącym w przedziałach od 400-600 pingiem (dla porównania ping w „Quake2” na serwerze polskim oscylował w podobnych granicach). Czy oznacza to koniec cierpień dla „modemowców”? Za wcześnie na jednoznaczne potwierdzenie, kod sieciowy do premiery pełnej wersji zostanie mocno doszlifowany, dlatego też łączący się przez tepse winni być dobrej myśli. Jeżeli chodzi o fizykę gry, potwierdził się najkoszmarniejszy ze wszystkich czarnych scenariuszy - brak sterowaniem lotu postaci. Niestety, pod tym względem „Arena” przypomina starszego o rok braciszka, „Quake2”. Zdaję sobie sprawę, że dla większości z Was jest to powód do radości, ja jednak uparcie optuję za częścią pierwszą, w którą od ponad półtora roku gram codziennie po dwie godziny. Pociesza fakt, że psujące cały urok w deathmatchach duelowych kroki walczących zostały stłumione, akcja jest bardziej dynamiczna, zaś sama walka przypomina ostre konfrontacje z „Q1”. Podrasowani armor shardsami kolesie biegnący po mapkach w poszukiwaniu czerwonej zbroi i „megasa” ostrzeliwują się rakietami lub iście śmiertelnymi strzałami z Railguna... Yep! To jest to!

W grze pozostawiono do użytku gracza tylko jedną-trzecią całego arsenału. Obowiązkowo znajdą się standardowy po respawnie Machinegun, czyli Uzi w nowym wydaniu. Wszystkie te giwery doskonale wypadają podczas prawdziwej walki - szczególnie dwururka, którą w „Doomie 2” z tak wielkim uwielbieniem fraguję Krzycha :)

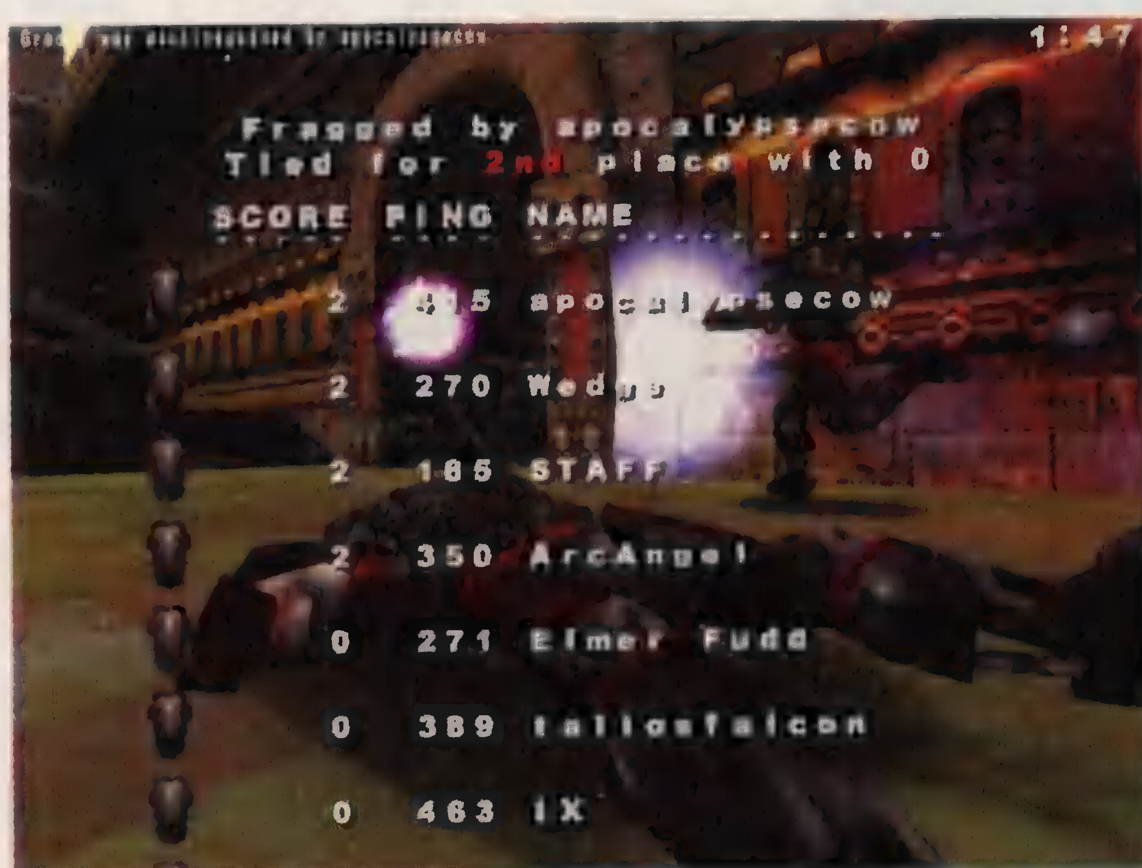
Q3DM1

Jak wszyscy wiemy, o sukcesie pełnej wersji „Quake3 Areny”, a także rozwoju części taktycznej multi-playera w dużej mierze zadecydują areny walk (i tak znajdą się setki zapaleńców, którzy opublikują w internecie stosowny „PAK” z lewelami). Dwie mapy zawarte w „Qtest” stoją na bardzo wysokim poziomie. Widoczny jest trud „mapo-robo-cholików” włożonych w stworzenie tak ciekawie opracowanych leweli. Pierwszy poziom w zasadzie nie wyróżnia się na tle setek podobnie skonstruowanych mapek. Za to QTest2.map... To jest mapa, jakich naprawdę mało. Wyobraź sobie znajdujące się w przestrzeni kosmicznej platformy, na których porozmieszczne są szeregi pól wyrzucających gracza w powietrze. Jeżeli widzisz latających w górze kolesi zbierających armor shardsy (yep... wróciły) i ostrzeliwujących się z Railguna, to... zazdroszczę Ci bujnej wyobraźni.



Wszystkie informacje na temat engine'u graficznego nie okazały się przechwałkami. Grafika wygląda niesamowicie... Jakość tekstur totalnie powala!

tu: szybsza niż w poprzedniczce rakietnica (pozwalająca na wysokie rocket jumpy), równie mocny, aczkolwiek nie zostawiający za sobą tak charakterystycznej i lubianej smugi Railgun, bardzo mocna dwururka przywodząca na myśl czasy „Dooma 2”, fragodajny, szybki i zaskakująco skuteczny na bliskie odległości Plasma Gun (także zapożyczony z „Dooma”) oraz



Jestem pewien, że nieliczna garstka mająca te szczęście posiadać dobrej jakości Macintosha, pokochała mapkę QTest2. Bardzo trudno powiedzieć cokolwiek o części graficznej. Trzeci wymiar na Pececie rządzi się swoimi prawami, rynek wprost zalany jest dziesiątkami rodzajów akceleratorów graficznych. Z kolei na Maca wybór jest dosyć skromny (właśnie dlatego id Software zdecydował się wydać „Q3Test” na Apple w pierwszej kolejności). Nie mniej jednak wszystkie informacje na temat engine'u graficznego nie okazały się przechwałkami. Grafika wygląda niesamowicie. Z resztą spójrzcie na screen z modelem gracza, dostrzeżecie jakość tekstur, wpatrzcie się dokładniej w budowę - coś niesamowitego.

Groovy

INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**id Software**
Strona WWW:	**www.idsoftware.com**
Data wydania:	**Czerwiec**



RECENZJE

Chcieliście, to i macie! Szkoci najechali nasze ziemie we wspaniałym „Braveheart", „TOCA 2" wreszcie zaparkowana stoi przed domem i tylko odgłosy eksplozji przypominają nam o obecności „Team Fortress" i „Fighter Squadron". A dla maniaków seryjnych mordów mamy wspaniały dodatek do „Sin". Formuła... jaka Formuła?

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



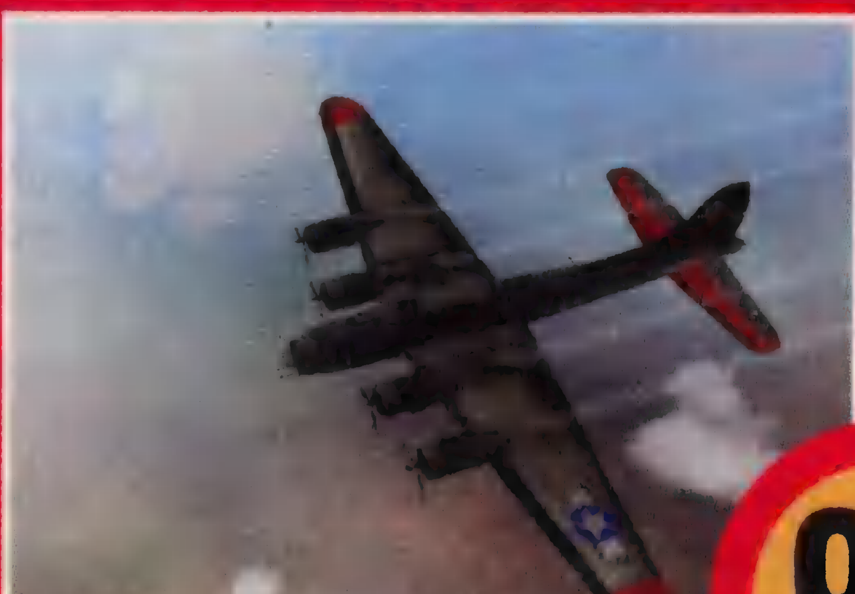
TOCA 2: TOURING CARS PC — 92



OFFICIAL FORMULA 1 PC — 90



BRAVEHEART PC — 90



FIGHTER SQUADRON PC — 90



SIN: WAGES OF WAR PC — 86



TEAM FORTRESS PC — 85

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych i obojętnie czy na PC czy PSX.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!

Stalker – recenzent o wyrafinowanym smaku, rozmiłowany w strategiach, symulatorach z drugiej wojny światowej i strzelaninach FPP.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

Braveheart

INFO	
Wydawca:	Eidos
Producent:	Red Lemon
Data wydania:	Czerwiec
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 233 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98

Wrzeszczący troglodyta z graffiti na twarzy czy renesansowy okaz taktu i subtelności? „Braveheart" pozwala wcielić Ci się w jednego i drugiego!



Spódniczki. Oto ich prawdziwe ja! Nawet historia nie może usprawiedliwiać takiego zachowania... Rozumiecie to? Dziewczęce spódniczki!!!

Od czasu do czasu pojawia się twarz Mela, ale jego głos już nie.

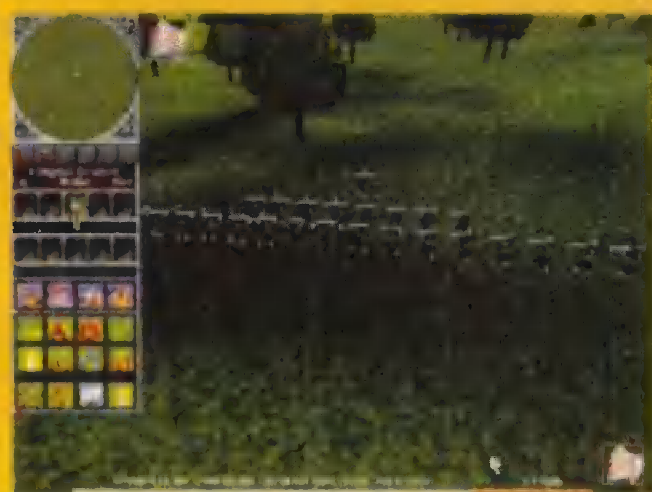
Z wolnością, o którą tak często walczymy, jest tylko jeden problem - nie wiadomo co z nią zrobić, gdy już ją mamy. Gdy człowiek wróci myślami do mrocznych czasów komputeryzacji, kiedy to maszyny potrafiły obsłużyć na ekranie jednocześnie kilka kanciastych obiektów, przypomina sobie, że jedyną rzeczą, jaką mógł wtedy robić, było odpalanie co jakiś czas klonów „Space Invadera" i co ciekawsze, wszyscy byli z tego zadowoleni. Obecnie mamy możliwość obcowania z niezwykle silnymi komputerami domowymi, które są w stanie wyrenderować świat z nienormalną wręcz szczegółowością. Okazuje się, że gry, w które gramy całymi dniami, odsłaniają nam jedynie część tajemnic, jakie kryją! Właśnie to stało się mottem Red Lemona. „Braveheart" ma niewiele wspólnego z filmem, za to nawiązuje do wielu motywów XIII wiecznej Szkocji. Jest to jedna z niewielu gier, która we wspaniały sposób łączy głębokość „Civilization" z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym, wywołując u gracza uczucie zarówno fascynacji, jak i znużenia. Fascynacji głównie ze względu na wspaniałe, najlepsze ze wszystkich gier strategicznych, zazębianie się elementów zarządzania i bitew. Produkowanie w zbrojowni mieczy, ze względu na przeprowadzanie inwazji w jakimś miejscu, jest zupełnie innym przeżyciem niż robienie tego samego w połączeniu z podejmowaniem decyzji wpływających na losy potyczki bezpośrednio na polu walki.

A znużenie? No cóż, „Braveheart" bywa czasami nużąca, ze względu na to, że goście z Red Lemon zaimplementowali w niej niewiarygodnie dużą liczbę detali i opcji. Podczas gry często odnosi się wrażenie, że można zaingerować praktycznie w każdą sferę życia politycznego, ekonomicznego i militarnego trzynastowiecznej Szkocji. Oczywiście istnieje możliwość autozarządzania, która może wyręczyć gracza w codziennych obowiązkach, jednak mimo to nadal pozostaje bardzo dużo do zrobienia.

Kiedy zaczniesz rozgrywkę, wydarzenia od razu nabierają ogromnego pędu. W przeciwieństwie do większości gier strategicznych, „Braveheart" na początku nie obraca się wokół jednego tematu, dzięki czemu ustawianie nowych praw i rozbudowywanie państwa od podstaw nie zmusza gracza wyłącznie do zastanawiania się z kim dzieli planetę. Jako przywódca średniowiecznego, szkockiego klanu, gracz

ZSYNCHRONIZOWANA RZEŹNIA

Ponieważ bardzo ważne jest by trzymać armię w tzw. kupie, gdy dojdzie do starcia, bitwę można kontrolować za pomocą wielu, dziwnie nazwanych komend. Oto wyjaśnienie do kilku z nich:



Linia
Formacja jest szczególnie przydatna, gdy Twoje wojska mają włócznie i odpierają atak frontalny wroga lub gdy chcesz ustalić, kto jest najwyższy w armii.



Klin
Jedno z najbardziej ofensywnych ustawień, które najlepiej stosować do dziurawienia szeregów wroga lub jego ślicznej twarzyczki.



Koło
Koło jest najbardziej korzystnym ustawieniem defensywnym. Stosuj je, gdy dostrzegasz, że bitwa zaczyna przypominać rzeź wojsk (oczywiście Twoich).



Odwrót
Walka podczas odwrotu jest najlepszym sposobem na to, by skryć fakt, iż tak naprawdę po prostu uciekasz przed twoim wrogiem.



Bałagan
Można by to określić nie mianem formacji, a pijackiej burdy rodem spod budki z piwem. W „Braveheart", jest to bardzo często spotykany widok.

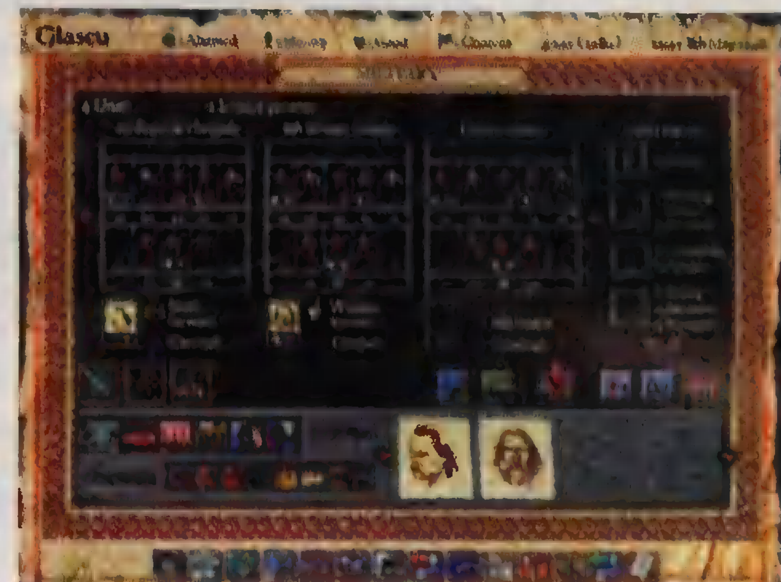


Czy komuś tu nie jest czasami za wesoło?



Zmiana ogniskowej pozwala Ci oglądać każdą pojedynczą postać w całej jej muskularnej krasie.





zostaje rzucony w środek politycznych turbulencji - otaczają go zewsząd albo wrogowie, albo alianci. Od początku są pewne możliwości do wykorzystania, przeszkody do zneutralizowania oraz inne klany do wchłonięcia. Innymi słowy jest wszystko to, co staje na drodze przywódcy zamierzającemu zamienić własny klan w dominującą siłę.

Oczywiście na początku jesteś małą płotką, operującą na pojedynczym terytorium, z nie więcej jak jedną osadą i setką ludzi czekających na Twoje rozkazy. Najlepsze jest jednak to, że ląd, na którym zaczynasz rozgrywkę, nie jest samowystarczalny, tak więc z miejsca musisz zabrać się do wygonienia poddanych do pracy w polu oraz w warsztatach, tak by mieć wystarczająco dużo dóbr do handlowania. Właśnie tu, jeśli chodzi o „Braveheart", leży klucz otwierający nam wrota do sukcesu na płaszczyźnie strategicznej. Możesz rosnąć w siłę jedynie wtedy, gdy Twoi poddani są syci i zadowoleni. Nie możesz jednak zrobić tego o własnych siłach. Będziesz musiał położyć swoje łapy na zasobach należących do rywalizujących z Tobą klanów. Jednak musisz pamiętać o tym, że nie zawsze będziesz wystarczająco mocny, by po prostu pójść i je sobie zabrać. W „Braveheart" potrzeba trochę więcej subtelności i finezji.

Informacja to siła, tak więc praktycznie w każdym przypadku użycie Twoich specjalnych sił jest bardzo dobrym pomysłem. Potrzebujesz więcej kamienia, by w pełni wypełnić program budowy pałacu? Wyślij więc skauta, który wkrótce przyniesie Ci informacje o tym, który z Twoich sąsiadów ma pod dostatkiem tego minerału. Gdy już obierzesz sobie za cel jakiś klan, warto by odizolować go politycznie od sąsiadów. Ostatnią rzeczą, jakiej potrzebowałbyś w takiej sytuacji, jest walka na dwa fronty. Zanim zaczniesz walkę warto jest również wybadać grunt przez wysłanie na terytorium wroga szpiega. Szpieg ujawni Ci wielkość sił adwersarza (nie ma sensu rzucać się na brygadę większą od Twojej) oraz kilka innych ciekawostek, które przydadzą się podczas walki.

„Głęboka, skomplikowana i nie zawsze czarująca."

W tym samym czasie Twoje machinacje spowodują, że wszyscy sąsiedzi ustosunkują się do Ciebie w różny sposób. Trzeba więc będzie zbierać pieniądze na wojsko, a jednym ze sposobów na to jest rabowanie karawan lub handlowanie z nimi. Istnieje tu naprawdę dużo opcji, włącznie ze sprzedawaniem swoich ulubionych, szkockich spódniczek (co, uwierzcie mi, nadaje grze sporego wymiaru ekonomicznego). Jednak handlować jest najbezpieczniej wyłącznie, z przyjaznymi klanami. Jeśli Twoje dobra będą przewożone przez wrogie terytorium z pewnością zostaniesz z nich wywłaszczony, a w najlepszym przypadku będziesz musiał przydzielić karawanie silną ochronę, którą mógłbyś spożytkować na milion innych, lepszych sposobów. Jak więc widać „Braveheart" wymaga od gracza subtelnego balansowania po prawidłach strategii, dając nam jednocześnie do zrozumienia, że nawet w krwawych, średniowiecznych czasach warto było mieć pod bokiem przyjaciół. Musisz pamiętać o tym, że każde terytorium ma swoje słabe i silne strony, tak więc to, że udało Ci się podbić kilka z nich, nie oznacza, że taka sztuczka wyjdzie Ci ze wszystkimi. „Braveheart" jest jednak czymś więcej niż tylko strategią opartą na zarządzaniu terytoriami - ta gra potrafi rzucać wiele innych wyzwań. Jest głęboka i skomplikowana, jednak z tego właśnie powodu czasami przestaje być tak niezwykle czarująca. No a poza tym jest straszliwym pożeraczem czasu, ponieważ Twoje postępy liczone są przez upływ godzin i dni, a nie tur. Daje to jeszcze jeden piorunujący efekt - nigdy nie masz pewności co do tego, kiedy Twoje decyzje wywrą efekt na cały system. Czy ludzie są obecnie zadowoleni? Co teraz należałoby zrobić? Zamiast sprawdzać postępy w każdej kolejnej turze, kolejny dzień trawisz na nerwowym przegląda-





W „Braveheart" sterowanie formacjami jest znacznie łatwiejsze niż w innych grach.

ROZPRAWY MEGALOMANA

Dzięki obecności w „Braveheart" wątków zarówno militarnych, jak i politycznych będziesz miał okazję zetknąć się z najbardziej podłymi intrygami. Oto przykładowy fragmencik z mojego cieplutkiego jeszcze, politycznego pamiętnika.



29 Czerwiec 1280
Klan Munro ma nowego zarządcę. Rozradowane tłumy, składające życzenia oraz uśmiechnięte dzieci wypełniające zazwyczaj ulice wyraźnie nie rzucają się dzisiaj w oczy.

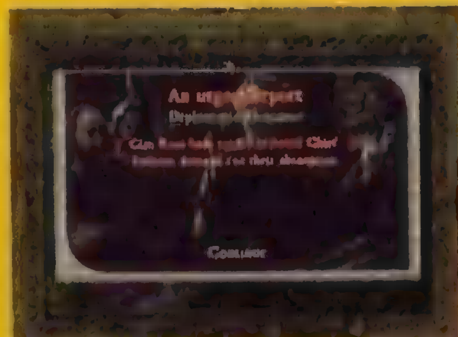
Różne
W cynicznej próbie zdobycia popularności u plebsu obniżyłem podatki o 4%. Zawsze mogę je podwyższyć, gdy tłum się trochę uspokoi.

1 Lipiec
Zaczyna coś się dziać. Wysłałem mojego gońca, by wzmacniał nasze więzi z MacKenziesami - bardzo silnym klanem, z którym graniczę. Potem jak każdy łobuz upatrujący sobie w szkole no-



wego ucznia, zwróciłem swą uwagę na klan Ross.

Różne
Moi zwiadowcy donieśli mi, że na terytorium klanu Ross znajdują się bardzo duże złoża metalu. Bezrobotni górnicy już się ślinią na samą myśl...



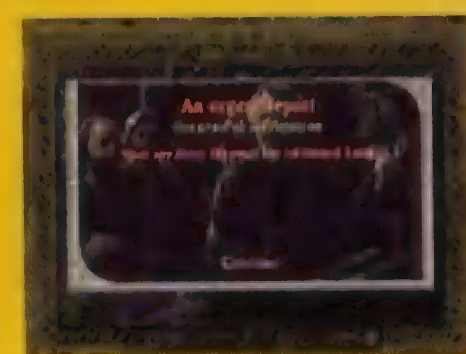
4 Lipiec
Wysłałem do klanu Ross dyplomatów, w celu nawiązania bardziej przyjaznych stosunków. W ten sposób zyskam trochę na czasie.

Różne
Mam przeczucie, że ktoś chce mnie załatwić.

21 Lipiec
Moi szpiedzy dokonali infiltracji Lairg, stolicy klanu Ross i poinformowali mnie, że jest słabo strzeżona. Zamierzam wywołać mały incydencik, w czasie którego moja 1 Dywizja Lekkiej piechoty zaprezentuje im odpowiedni zestaw ćwiczeń rozciągających.

Różne
Lady Morag znowu odrzuciła moje zaloty. Do diaska!

27 Lipca
Nie zidentyfikowane brygady podpaliły ma-





gazyny klanu Ross, powodując upadek morale w stolicy...

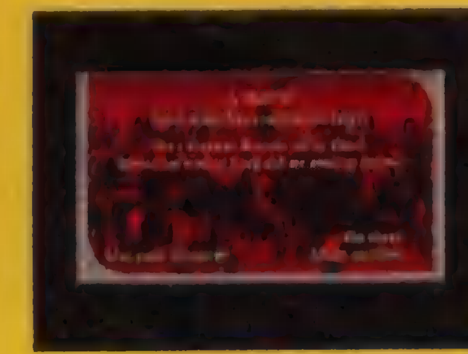
Nie Zapomnij!
Do zapłaty okrągła sumka dla Gildii Zabójców.

28 Lipca
Klan Ross zdemaskował i zabił mojego szpiega. A może, jak napisała poranna edycja gazety mojego szwagra, nie był to szpieg, tylko niewinny biznesmen klanu Munro?

Różne
Zabić członków rodziny. W dzisiejszych czasach nie można być zbyt ostrożnym.

1 Sierpień
1 Dywizja Lekkiej piechoty wmaszerowała do miast Lairg po drodze mordując mieszkańców kilku mniejszych osad. Klan Ross jest już wymazany z kart historii.

Różne
Jaki dziś piękny, słoneczny dzień.



niu wszystkich wskaźników i czujnym przyglądaniu się ogólnej sytuacji, niczym matka, pragnąca mieć pod stałą kontrolą synka-łobuziaka. Jednak najfajniejsze jest chyba to, że cały ten strategiczno-ekonomiczny rozmach oplata wspaniała akcja rozgrywająca się w czasie rzeczywistym i trzech wymiarach. Każdy z wymienionych elementów w sposób wyraźny i przejrzysty wpływa na inny, co jest w efekcie niesamowicie satysfakcjonujące dla gracza. Przykładowo, dzięki temu że wcześniej wysłałeś do wrogiego miasta swojego szpiega, po jakimś czasie w screenie zarządzania będziesz mógł na nie kliknąć, obejrzeć, a nawet przejść się dookoła niego w pełnym 3D! Teraz gdy namierzysz jakieś ciekawe cele, jak np. wartownię lub zbrojownię, przechodzisz do widoku strategicznego i zlecasz kilku swoim „debeściakom" sekretną misję. Kiedy goście dotrą do punktu docelowego, przełączasz się na widok 3D, tym razem pod osłoną nocy. Za pomocą kontroli znanej ze strategii real-time (jednak cały czas w widoku First Person), możesz przeprowadzić swoje oddziały wprost do celu, czyli np. zbrojowni, tak by nie natknęły się po drodze na namierzone wcześniej wartownie. Teraz pozostaje już tylko włamać się, ukraść tyle broni, ile Twoje wojska mogą uradzić, i przed ucieczką podpalić wszystko. Uwierzcie mi, to niesamowita sprawa obserwować jak ogień trawi drewniano-murowane domki, a cała wioska nagle się budzi. Mieszkańcy zrywają się ze swoich łóżek, biegając wokoło jakby stracili zmysły (część z nich przytomnie szuka podpalaczy), a na ich twarzach wyrażających bezgraniczne zdumienie i panikę błyskają refleksy świetlne, których źródłem są płomienie. Ty wracasz szybko do screenu strategicznego, aby posortować swoją zdobycz... Jeśli zachowałeś się jak prawdziwy profesjonalista, nikt nie zauważył, że to Ty wywołałeś tę awanturę, tak więc Twoja sytuacja polityczna nie ulegnie zmianie. Jednak wcześniej czy później warto wywołać jakieś zamieszanie, ponieważ sceny bitewne są wprost niesamowite. Rozgrywają się w środowisku 3D w „mythowej" skali. Jednak tutaj engine jest w pełni skalowany, tak więc kiedy zmieniasz kąt patrzenia kamery, możesz zmieniać równocześnie jej ogniskową, tak by zadyma była widoczna z boku, lub ustawić widok bardziej taktyczny, czyli z góry w dół, by móc łatwiej ocenić sytuację. Podczas gdy wojownicy w „Myth" wyglądają jakby połknęli kij, bitwy w „Braveheart" są prawdziwym show prezentującym pełny zakres bojowych póz. Wojownicy podczas walki rzucają się niczym wściekłe zwierzęta, miecze przecinają ze świstem powietrze, ranieni wiją się z bólu, a umierający padają na kolana, by wkrótce stać się elementem krwawego dywanu. Jest to zapierające dech w piersiach zjawisko, jednak nawet w najmniejszym stopniu nie przysłania aspektu strategicznego gry. Swoje oddziały możesz kontrolować za pomocą całkiem pokaźnego zestawu komend, dzięki któremu jesteś w stanie m.in. przekupić wroga, poddać się w środku potyczki lub zaprzestać rzezi przegranych po to, by wcielić ich do własnej armii. Jedynym problemem, jeśli chodzi o sekwencje walki, jest to, że



„Wojownicy podczas walki rzucają się niczym wściekłe zwierzęta."

mimo iż cała gra nie jest poświęcona tylko im, system kontroli nie jest tak doskonały, jak można by oczekiwać. Ponadto wszystko rozgrywa się zbyt szybko, jak na twardy, brutalny, średniowieczny pojedynek.

Podsumowując, mimo że „Braveheart" jest szczytowym osiągnięciem na wspomnianych płaszczyznach, nadaje się bardziej dla ortodoksyjnych niż - jeśli można to tak nazwać - szybkobieżnych strategów. Gra jest potężna oraz skomplikowana na płaszczyźnie walki i strategii, co wymaga od gracza kompletnego zaangażowania i dużego doświadczenia w grach tego typu. Koniecznie zakosztuj tej wspaniałej zabawy. ***Mark Donald***

Rozległa gra o budowaniu imperium z elementami akcji osadzona w szkockich klimatach.

WERDYKT **90%**

The Settlers III Mission CD

INFO

Wydawca:	Blue Byte
Producent:	Blue Byte
Data wydania:	24 Maja 99
Cena:	49.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133

SVGA, 32MB RAM, gra „Settler3", Win95

Niemiecka strategia wagi ciężkiej przykłada się do nokautującego ciosu.



Nie da się ukryć, że walka jest tak samo trudna, jak i frustrująca.

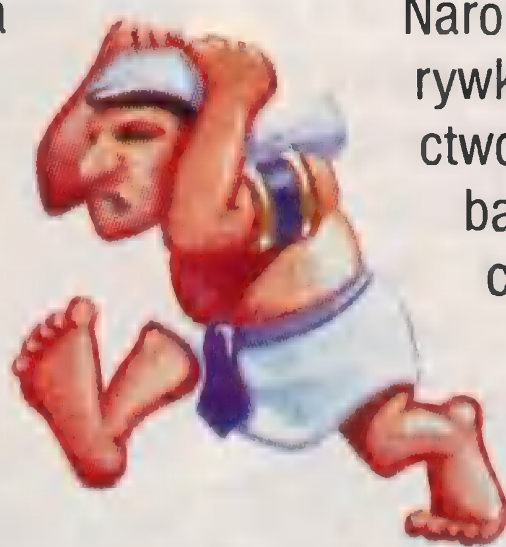
Piękna, spokojna wioska.

Coroczne wycieczki nad morze zawsze były popularne.

Pojawiająca się w czasie, gdy gry strategiczne przeżywały stagnację spowodowaną brakiem wyraźnego lidera, „Settlers III" została przywitana niezwykle ciepło, dzięki czemu szybko wspięła się na szczyty. Kiedy ją ukończyłem, mogłem bez żadnych obaw stwierdzić, że jako strateg jestem spełniony. Rzeczywiście, kiedy w nią grałem, czułem się niczym gość na wytwornym przyjęciu ze smakowitymi kąskami. Po zagraniu w „Settler III Mission CD" czuję się przejedzony i trochę chory... Do tego stopnia, że gdy tylko myślę o mission packu do „Settlersów" napoje i kanapki, które właśnie spożywam, podchodzą mi do gardła. Oczywiście to Blue Byte przyłożył się do tego, że gra była tak niesamowicie wciągająca i czasochłonna, jednak nie oznacza to wcale, że to co można było powiedzieć o trójeczce można powiedzieć również i o mission paku. Przyznam szczerze, że choć przeszedłem pierwsze 4 misje i kawałek następnej (dodam, że tylko dlatego iż jest to moja praca), nie zauważyłem w tym dodatku jakichś szczególnych zmian. Jest tu kilka nowych przycisków ułatwiających kontrolę geologów i nowy screen pokazujący charakterystykę Twojej armii w zamierzeniu mający pomagać przy inspekcji i kierowaniu oddziałów. Poza tym jest to pakiet, który służy wyłącznie budowaniu popularności „Settlersów III" i kierowanych jest raczej do ortodoksyjnych wielbicieli tej gry.

„Nie ma tu znaczących zmian"

Dziesięć map przeznaczonych dla trybu single-player skupia się na pokazywaniu różnic między Azjatami, Rzymianami i Egipcjanami. Początkowo może wydawać się to całkiem ciekawym pomysłem, jednak później okazuje się, że różnice są widoczne jedynie w niezbyt rzucających się w oczy obszarach gry. Przykładowo, Rzymianie mogą uzyskać zarówno węgiel drzewny, jak i węgiel klasyczny za pomocą różniących się od siebie, głównie ilością spożytkowanego na nie czasu, metod produkcji. Właśnie wokół tego obracają się wszystkie wydarzenia, jakie zachodzą na pierwszej i wielu innych mapach. Nie zrobiono nic w kierunku rozwinięcia niezwykle prościutkiej strategii oraz taktyki, jaka obowiązuje w grze, uwypuklając jedynie to co było i tak rozdęte do granic możliwości już w „trójce". To wstyd, bo w „Settlers III" mieliśmy dotychczas jedną z najlepszych implementacji zarządzania mikrosytemem. Prawdę powiedziawszy zaczynam podejrzewać, że przy tworzeniu tego produktu myślano bardziej o przygotowaniu gruntu dla „Settlers IV", a nie o nim samym.



Oczywiście jak każdy mission pack, tak i ten jest diabelnie trudny. Jednak w tym wypadku podniesienie poziomu trudności uwydatnia jedynie błędy systemu bitewnego. Twój wróg jest bardziej agresywny, jednak tak jak wcześniej potrafi on nie zatrzymywany przez nikogo przejść sobie pogwizdując przez linię frontu i zaatakować Twe miękkie podbrzusze. Tak jak wszystkie dodatki do znanych gier, również i „The Settlers III Mission CD" zawiera edytor map. Jest on łatwy w obsłudze, jednak co jest bardzo denerwujące, za każdym razem, gdy chcesz obejrzeć swoje dzieło musisz odpalić grę. Uwzględniając jej spore poślizgi, trzeba przyznać, że „The Settlers III" miała w ubiegłym roku sporo szczęścia. W okresie Bożego Narodzenia, ta gra dostarczyła nam sporo rozrywki, jednak od tego czasu współzawodnictwo na rynku gier strategicznych zrobiło się bardziej intensywne. Zalecałbym raczej odcięcie się od „Settlersów" grubą linią i zainteresowanie się innymi grami. Chociażby „Alpha Centauri", „Civilization: Call To Power" lub „SimCity 3000"...

James Flynn

Najlepszy przykład na to, że czasami można przedobrzyć.

WERDYKT **71%**

Official Formula 1 Racing

To nie jest po prostu kolejna oficjalna gra F1 - i to jest oficjalna opinia.





(Powyżej) Widoki z zewnątrz samochodu w dalszym ciągu dają nam podstawowe informacje.

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Lankhor
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98	

Uważam, że nic nie jest w stanie mnie przestraszyć. Pająki, nie - radośnie podnoszę takiego w łazience i wyrzucam na zewnątrz. Wysokość, też nie - zawsze wybieram górne wyrko. Ostre przedmioty też nie - nie cofam się odruchowo przy ukłuciu po tym, jak zostałem pogryziony na wakacjach przez małego psiaka. A już w szczególności nie boję się dziewczyn. Ale nawet ja odczuwam dreszcz, kiedy zostają wypowiedziane słowa „Zarząd Formuły Jeden".

Ten Zarząd, zwany też w skrócie FOA, jest jedną z organizacji kontrolujących ten najbardziej lubiany ze sportów motorowych. Swą władzę dzieli z FOCA oraz FIA, a jest prawdopodobnie straszniejszy niż te dwie pozostałe organizacje razem wzięte. Chyba już jesteście przekonani, nieprawdaż? Bądźcie więc świadomi „Wymagań FOA", jakie towarzyszą egzemplarzowi „Official Formula 1 Racing" dostarczonemu PC Gamerowi do recenzji.

Powiedziano nam „FOA domaga się, aby recenzja nie skupiała się na jakimś konkretnym zespole". Tak więc, jeśli zechcemy na przykład pokazać Wam serię zdjęć McLarena okrążającego tor, to możemy znaleźć się w tarapatach. FOA domaga się również, aby „nie pisano negatywnych komentarzy dotyczących samej F1 (jak np. „popularność tego sportu maleje" itp.)".





Co jest trochę dziwaczne, jako że nie przypominamy sobie, aby FIFA rozkazywała nam, byśmy nie wstawiali komentarzy typu „Piłka nożna jest trochę głupawa, czyż nie?" do naszych recenzji na temat gier piłkarskich. Być może Formuła 1 jest bardziej podatna na krytykę albo co? No i w końcu, „Zalecane jest, aby nie ukazywane były sceny kraks, ponieważ może to mieć negatywny wpływ na opinię ludzi o F1". Co dokładnie stanie się z tym, którzy sprzeciwią się tym dyrektywom, nie jest do końca jasne, ale dziś w nocy podeprę krzesłem drzwi od swojej sypialni. Ot tak, na wszelki wypadek.

Szczególna dezaprobata zagraża prawdopodobnie każdemu, kto ośmieli się skrytykować „Official Formula 1 Racing", będącą, jak sama nazwa wskazuje, grą oficjalną. Tak więc zacznę od podkreślenia, że jest to fajna gra. O, tak. Z pełnym zestawem kierowców i samochodów z 1998 roku gra jest niemal aktualna - szczególnie przy założeniu, że niewiele było zwyczajowych roszad personalnych przed otwarciem w Australii sezonu '99. A wszystko to jest zawinięte we wspaniałą engine, stworzoną przez panie i panów z Lankhor, a nastawioną bardziej na zręczność niż symulację - jak przystało na grę pochodzącą z Nintendo 64.

Nie oznacza to jednak, że brak tu zwyczajowych opcji majstrowania przy samochodzie. Aerodynamikę, opony oraz przełożenia można sobie podregulowywać do woli, a w wyniku naszego majstrowania samochody obsługiwane są zupełnie wiarygodnie. Ale „Official Formula 1 Racing" zawiera też własne pomysły. Mruczałem z zadowolenia przy całkiem zbędnych, acz zabawnych funkcjach, takich jak oblecenie helikopterem każdej z tras (Monaco wygląda zdumiewająco), trójwymiarowy warsztat polygonalnym mechanikiem do pracy przy naszym samochodzie, efekt hałasu mielonego powietrza, kiedy stracimy przyczepność oraz cudowne replaye, które pozwalają odtworzyć cały wyścig i w do-

Grafika programowa (ukazana tutaj) konkuruje ze swymi wersjami wzmacnianymi przez karty.







„I oto poszło..." Murray powinien mieć coś do powiedzenia na temat ogromnego niebieskiego słowa unoszącego się nad torem.





(Po lewej) No pięknie. Zderzenie, w dodatku z udziałem samochodu Williamsa. To już gwóźdź do mej trumny.



Czy też zawsze macie uczucie, że ktoś chce przyciągnąć Waszą uwagę?



wolnym momencie przejąć kontrolę nad pojazdem - jest to wspaniałe, jeśli ktoś rozbija się równie często jak ja.

Jest tu również wiele „ulepszeń" kamery, włącznie z takim, które pochyla ekran kiedy pokonujemy wiraże z dużą siłą odśrodkową. Daje to wspaniałe poczucie szybkości, ale niestety, działa tylko w widoku z wnętrza kabiny, co - jak wszystkie widoki z wnętrza kabiny - nie daje zbytniego wyczucia drogi przed nami i aż się prosi o jakieś znaki drogowe sygnalizujące punkty hamowania.

Pod względem graficznym Official F1 jest najwyższej jakości, z miękko cieniowanymi metodą Gouraud samochodami, delikatnymi znakami Goodyear na oponach i cętkowanymi cieniami rzucanymi przez drzewa. I byłem zdumiony odkryciem, że wszystko to mogę osiągnąć z niemal równym powodzeniem w trybie programowym, jak i przy wykorzystaniu mojej (fakt, że dosyć marnej) karty 3D. Nerwowo zerkając co chwila za siebie, przetestowałem także efekty zderzeń poprzez, jak zwykle, jazdę „pod prąd" na długiej prostej w Hockenheim. Ku memu rozczarowaniu Michael Schumacher tylko odrobinę się wycofał, kiedy prułem wprost na niego z prędkością zbliżenia rzędu 600 km/h. W celach porównawczych odpaliłem Grand Prix 2, co okazało się o wiele bardziej zadowalające, jako że Niemca wyrzuciło w powietrze w deszczu połamanych kół i spojlerów.



A dzięki tej sztuczce moje wrażenie Takagi jest całkowite.

Prawdę powiedziawszy, raz jeszcze trzeba wznieść toast za mające już cztery lata arcydzieło Sir Geoffreya Crammonda. W dalszym ciągu dobrze trzyma się ono na wirażach. Z tych dwóch gier, „GP2" wydaje się solidniejsze i jakby bardziej wiarygodne. Naprawdę odczuwa się, że jesteśmy w samochodzie F1, mknąc przez lasy z prędkością setek kilometrów na godzinę. Jaka wspaniała by nie była „Official F1", to jednak ciężko przy niej zapomnieć, że to zaledwie gra.

Ale „GP2" ma Damona Hilla w zespole Williamsa oraz zespoły zwane Larrouse, Footwork i Simtek. Kiedy się z niej wychodzi, to pozostawia DOS-owe okienko z napisem „Grałeś w Grand Prix 2 przez : 35 minut 23 sekundy". Czas iść dalej, a „Official F1", chociaż nie tak aktualna jak alternatywa z Psygnosis, jest doskonałym sposobem, by tego dokonać. Dzięki autentycznemu sposobowi prezentacji w stylu telewizyjnym oraz ujęciom z zamontowanych na samochodach kamer, które w tajemniczy sposób zniknęły z naszych telewizorów w minionych latach, grę tę powinno się rozważyć jako istotny składnik każdego z weekendów z wyścigami F1. Trening w piątek, jazda kwalifikacyjna w sobotę, a potem wyścig w niedzielę - to może być nawet bardziej ekscytujące niż rzeczywiste wydarzenia. To znaczy, hmm, nie sugeruję oczywiście, że cokolwiek może być bardziej ekscytujące niż prawdziwa Formuła Jeden. P-p-p-rawda chłopaki?

Jonathan Davies

Najlepsza z ostatnio wydanych gier spod znaku wyścigów Gran Prix. Niech żyje Formuła 1!

WERDYKT **90%**

INFO

Wydawca:	Microids
Producent:	Microids
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Coda
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Corsairs

To było niczym zmartwychwstanie. Sen o długich, nocnych godzinach spędzonych na poszukiwaniu uwięzionej rodziny czy łupieniu konkurencji wcale się nie skończył! Zmieniamy banderę, kamraci. Oto edykt królewski, jesteśmy korsarzami!

Co prawda od hien z urzędu skarbowego różnić nas będą tylko trykotowe koszulki w paski i nieco za szerokie spodnie, ale reszta (pijacki chód, nieświeży chuch i zaciśnięte w kułaki łapska) pozostanie ta sama. Porzućcie jednak mrzonki o zbawczym wpływie rodziny na charakter młodego człowieka. Twórcy „Corsairs", grupa Microids, postawiła przede wszystkim na przebojowość, żyłkę do handlu i przede wszystkim - na kartacze.

Oh, Captain, My Captain...

Jako początkujący żeglarz w służbie króla (sam możesz wybrać czy bardziej odpowiadają Ci Francuzi czy Anglicy) masz przed sobą niezwykle trudne zadanie - wykazując się przywiązaniem do złota i innych równie cennych materiałów, będziesz mógł stopniowo zwiększać swe kompetencje. Rejon Morza Karaibskiego w kilka wieków po Tobie przejdzie do literatury i zażerający się prażonymi ziemniakami mieszczanie będą mogli Ci pozazdrościć sławy.

Pierwszy okręt otrzymujesz za fryko. Teraz wszystko spoczywa w Twoich rękach. Musisz spróbować eksplorować zasłonięte kawałki mapy, odkrywać nowe porty i utrwalać władzę królewską, walcząc z piratami i konkurencją. Powiecie że proste? Moje dzieci, w czasach gdy trzydziestoletni wilk morski był rzadkością prosta była tylko droga w głębiny oceanu, a dzięki ludziom z Microids będziemy mogli sami przyjrzeć się tej niezwykłej epoce. Oczywiście pierwsze skojarzenie, jakie nasuwa



się od razu starym wyjadaczom, jest porównanie tego tytułu do leciwych „Pirates!". Tego nie można uniknąć.

Produkt Microids jest jednakże odpowiedzią na nowe czasy, które niekoniecznie wniosły coś szczególnie cennego do gatunku. Przede wszystkim teraz pracujesz już na własne konto - zdobywasz potęgę, którą możesz użyć w dowolnej chwili, choć pod kuratelą wszechobecnych gubernatorów wysp. Szybko zorientujesz się, że pływanie bez celu w poszukiwaniu przygód (jak to często miało miejsce w przypadku protoplasty) kończy się bardzo smutno - po prostu konkurencja zbiera siły i przejmuje port po porcie. Co robić? Zbijaj kasę! Teraz najważniejszą są złote dublony, które możesz zyskać na dwa sposoby - handlem lub przemocą. Pierwsza metoda polega na starannym i szybkim wysondowaniu rynku i uruchomieniu regularnej żeglugi między atrakcyjnymi portami. Dość szybko dą nam to przypływ gotówki, dzięki któremu staniemy się panami małej flotylli i zaczniemy ganiać po oceanie piratów i wrażą swołocz. Biznes jest prosty jak drut, a wahania w cenach odgrywają rolę dopiero przy zakupach hurtowych danego towaru, który zresztą dość sprawnie jest uzupełniany w magazynach portowych. Transport, ochrona ładunku i szybki zysk. W przeciwieństwie do „Pirates!" możesz w tej grze wpływać na stan wyposażenia portów i rozwijać je (to już nie ma szkatuły monarszej?!). Budowanie suchych doków, latarni, fortec i innych konstrukcji pozwoli nam na lepsze zabezpieczenie bazy wypadowej i przygotowanie jej infrastruktury do odparcia wrogich uderzeń. Oczywiście odpowiednio zwiększy się oferta portowa - nowe statki na pochylniach dadzą nam przewagę na wodzie. Oto prawdziwy sens pogrywania w „Corsairs"! Przewaga techniczna tego pro-





duktu nad przodkiem i zupełnie inne podejście do tematu (mimo pozornych podobieństw) stawia recenzenta w dość nietypowej sytuacji. Ale nie takie giery rozwalaliśmy ze śwagrem...

Purpura Bandery

„Corsairs" od strony technicznej wykonana została w sposób niemalże pokazowy. Ocean, po którym przyjdzie nam pływać (a może i na jego dnie spocząć) to prawdziwa poezja, zdolna zmusić nawet zahartowanego maryniste do szybkiego odwiedzenia toalety. Efekt ten potęgują wspaniale wyrenderowane i kiwające się podczas pływania okręty. Wyspy i wybrzeża wykonano ręcznie, przez co sycące kolorki i starannie dobrane



ukształtowanie potrafią zachwycić estetów. Obiekty na lądzie wykonano podobnie, przez co nie odbiegają swym stylem od reszty. Jedyne co nieco razi to interfejs gracza, który można było nieco „odtopornić" i ubrać w lepsze odzienie, rodem z XVII wieku. Gra rozgrywana jest (podobnie jak i „Pirates!") w czasie rzeczywistym, lecz nie znajdziemy możliwości zaczerpnięcia tchu podczas wycieczek po lądzie. Tutaj wszystko dzieje się na morzu! Walki zrobiono niezwykle pokazowo, dając nam możliwość docenienia trudu grafików biedzących się nad efektownymi eksplozjami. Dzięki Bogu nie zapomniano i o taktykach, i walkę załóg okrętów wykonano jak na RTS-a przystało, dając nam możliwość obserwowania i zmiany przebiegu boju dowodząc członkami załogi. Co prawda nie znajdziemy tu opcji grupowania oddziału, ale radosna improwizacja i przewaga liczebna zmuszają do podejmowania szybkich decyzji. Podobnie rzecz się ma przy szturmowaniu fortec lądowych, tak więc „personalne" załatwienie sprawy w postaci pojedynku z dowódcą nie ma miejsca. Podobnie zresztą usunięto możliwość buntu załogi, co z historycznego punktu widzenia jest wielkim błędem. Niestety nie można także nazywać swoich okrętów, co już zaczyna drażnić.

Na szczęście gra nadrabia w warstwie fabularnej możliwością wykowania subquestów (jak by to ujął Suicide), które zlecają nam gubernatorzy poszczególnych miast. Może to być prośba o złapanie szczególnie upierdliwego pirata, propozycja układu handlowego, wsparcia Twojej eskadry nową jednostką czy setki innych, czasami dość zaskakujących propozycji. Na brak zajęcia nie masz co liczyć.

Słodkie wspomnienie z przeszłości w zupełnie odmłodzonej oprawie.

Kubryk Bosmana

„Corsairs" to naprawdę bardzo ciekawa propozycja dla wszystkich graczy. Potrafi zachęcić nas swoim nie najgorzej oddanym klimatem, choć do pełnego „wchłonięcia" (jak to miało miejsce chociażby w „Sea Legends") sporo mu jeszcze brakuje. Microids daje się poznać na naszej platformie jako obiecująca grupa, a jej wcześniejsze, amigowe dokonania (wyglebista „Genesia") powinny być teraz wzorem klimatyczności w grach strategicznych. „Corsairs" posiada jednakże pewne wady, które wpływają na ocenę końcową. Są to przede wszystkim: niedopracowanie części wojennej - dowodzenie statkiem podczas bitwy artyleryjskiej jest dość skomplikowane i w zasadzie nie można korzystać w sposób świadomy z pomocy innych okrętów eskadry, choć istnieje opcja ich grupowania. Handel opiera się praktycznie na niezmienialnym cenniku (wahania są minimalne), co zmusza gracza do szukania nowych szlaków tylko w przypadku wyczerpania zapasów danego materiału w porcie. Takie życie... Na koniec rzecz najważniejsza. Rodzimy dystrybutor, firma Coda, bardzo przyłożyła się do polskiej wersji tego produktu i zamiast stękającego angielskiego lektora usłyszymy znajomy głos Krzysztofa Kowalewskiego, a inne postacie występujące w grze również zostaną zastąpione polskimi. Mam nadzieję, że ten starannie przygotowany produkt spodoba się naszym giercmanom. Mnie bardzo przypadł do gustu! Żagle na maszt, chłopaki, czas zatopić Jana Walkera! **Jagd52**

Grafika 79% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 75%

Przypomina stare lata, gdy miałem obie nogi i skałkową fuzję. Eeech, gdyby nie ta emerytura....

WERDYKT 81%

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Charibdis
Data wydania:	Już jest
Cena:	99.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 200 SVGA, 32MB RAM, Karta 3D, Win95/98

Machines

Era RTS-ów chyba nieprędko minie. Gry strategiczne rozgrywane w czasie rzeczywistym dostały potężnego kopa w postaci nowoczesnej techniki. To, co kiedyś decydowało co najwyżej o kolorkach ikon na planszy, teraz utorowało drogę doskonałej grafice. Oto klasyczny przykład ewolucji.

Gdy ludzie wreszcie wyodrębnili gatunek jako taki, przyszła pora na iście metodologiczne próby zrobienia śródpodziałów. Dziś zobaczymy więc klasyczny przykład RTS-a, którego autorzy postanowili zoszczędzić nam klasycznego widoczku z gry i wepchnęli całość w środowisko 3D. Co im za to?! Chwała!

Na Kanał z Nim!

Gierka nie bez kozery zawłaszczyła sobie ten iście ślusarski tytuł. Tym razem bowiem dane nam będzie dowodzić armią bardzo śmiercionośnych maszyn, w których na próżno szukać będziemy choćby śladów obecności istoty ludzkiej. Wielkie pojazdy najczęściej przypominające pajęczaki, poruszające się na wielu kratownicowatych nogach z umieszczonym pośrodku stanowiskiem ogniowym - oto cały świat „Machines". W zasadzie to proste określenie powinno wystarczyć wszystkim złaknionym sensacji, bowiem reszta jest klasyczna, aż do szpiku kości. Jeśli kiedykolwiek pogrywałeś w praszczura gatunku - „Command & Conquer", odnajdziesz jego ducha właśnie tutaj. Stosy jednostek idących do natarcia, setki eksplozji rozrywających na części wraże siły - oto smak walki, na którą czekasz. Zapomnij jednak o klasycznych rozwiązaniach patrzących na Ciebie z plakatów werbunkowych - standardową giwerę zamienisz na coś bardziej pożytecznego, a swojskie khaki tym razem rozpłyną się w szarościach kolejnych planet. Działa plazmowe, wielokrotnie sprzężone kaemy i miotacze energii zastąpią wszystko, co zdołałeś poznać w „człekokształtnych" RTS-ach. I nie mów nigdy, że Cię nie ostrzegałem.



Cały Ten Warsztat

W zasadzie nie jest nigdzie do końca powiedziane czy w okutych żelazem pojazdach nie ukryto chociażby kawałka tkanki. Nie, nie chodzi nam o litość, na jaką możesz liczyć (bo nie możesz), tylko o wielkie odczłowieczenie całego produktu. „Warzone 2100" miało wrażą piechotę nacierającą na Twoje pozycje i sprawiającą wrażenie działania w iście sowieckim stylu. Tutaj nie zobaczysz kawałka nogi czy ręki - zimna stal only. Ale za to cała reszta... Gra oferuje nam możliwość wspomnienia swoich bohaterskich czynów. Nie, nie będzie tutaj klasycznego rzutu z góry, choć jeśli zechcesz... całość zabawy osadzono w doskonale nam znanym ze wspomnianego wcześniej „Warzone 2100" środowisku 3D. Oznacza to, że możemy dowolnie obracać i zoomować widziany obraz! Perspektywa, punkt odniesienia - wszystko zależy od naszego poczucia humoru. Dzięki temu praktycznie nie istnieje możliwość zgubienia czy niedojrzenia jakiejś sytuacji na mapie. Gracz obserwuje wszystko oczami sztucznego satelity zawieszonego nad planetą, na której toczą się walki. Niesie to ze sobą i inne ograniczenia. W każdym szanującym się RTS-ie istnieje pojęcie „fog of war", przy pomocy którego, starannie zakrywając teren w wielkiej mgle, twórcy zamierzają zrównoważyć szansę komputera. Tutaj wykorzystano fakt zastosowania przez gracza satelity, i gdy tylko chcemy zerknąć na teren, na którym nie było naszych jednostek, cały ekran przypomina telewizory w stanie wojennym - zakłócenia, szumy i „śnieżenie". To chyba najlepszy sposób na rozwiązanie tej kwestii w futurystycznym RTS-ie. Gdy zaś wreszcie wylądujesz na planecie, będziesz mógł nasycić oczy polem walki wykombinowanym przez Acclaim. Powierzchnia planety pokryta jest teksturami imitującymi



skalne podłoże, znajdziemy tutaj także pewną aktywność wulkaniczną (czasami nawet sejsmiczną!). Całość najczęściej oddano w dość szarawo-burowych kolorach, choć zakończenie kampanii na jednej z planet przeniesie Cię na następną, gdzie wreszcie przestanie być tak monotonnie... przynajmniej do czasu. Ponieważ warunki atmosferyczne są równie zmienne jak doktryna kościelna, nawet mżawki meteorytu nie zobaczysz. Generalnie natura jest typowym kibicem Twoich zmagań, więc pamiętać o niej nie musisz.





Maszynka Do Mięsa

Gdy wreszcie staniesz na planecie, zdany tylko na własne siły, tylko szybkie postawienie bazy uratuje Twój tyłek przed posłaniem w kosmiczną nicość. Warto zerknąć w kartę dań... dziś mistrz kuchni poleca segment

fabryki wojskowej, koszary, pion cywilny, stację radarową i danie główne - centrum dowodzenia. Na dostawkę proponujemy lekkie zabezpieczenie podejść wieżyczkami z działkami plazmowymi, ciężką bronią maszynową lub miotaczami energii. Zimne przekąski? Przyjdą same i... nie będą takie zimne. Oczywiście nie zabraknie i kompleksów naukowo-badawczych, dzięki którym będzie można skutecznie zwiększać swój potencjał wojenny.

Ale ktoś musi za to wszystko zapłacić. Na szczęście kasa znajduje się najczęściej niedaleko Twojej bazy, wystarczy ją tylko... odkopać. Kopalnie czy szyby naftowe nadal cieszą się wielką sympatią wśród twórców gierek strategicznych. Łańcuch zależności jest prosty - kopalnia, punkt odbiorczy, a po drodze fabryka produkująca potrzebne do transportu pojazdy. Gdy zaś już nabijemy sobie kabzę mamoną, możemy postawić sobie fabrykę wojskową czy koszary, dzięki którym nasze szeregi zasilą setki nowych ochotników. Oczywiście nie wolno zapomnieć o rozwoju „duchowym", naukowcy skupieni w ośrodkach cywilnych i wojskowych mogą szybko wzbogacić nasze konstrukcje nowymi modelami śmiercionośnych zabawek. Wszystkie obiekty, podobnie jak i jednostki, wykonano jako obiekty 3D, a co za tym idzie ich niszczenie czy chociażby „nadgryzanie" sprawia wielką frajdę.





Brejfing... Maszynowy!

Zadanie? To chyba proste - zabić wszystko co się rusza, racja?.... Ano, nie do końca. Gdy wybierzesz tryb kampanijny, będziesz mógł się szybko przekonać, że misje typu „znajdź i zniszcz", choć stanowią nieodłączny element każdego szanującego się RTS-a, to jednak w tym przypadku nie przesłonią obrazu całości. Czasami zmuszony będziesz stanąć z garstką maszyn przed zadaniem, które zmusi Cię do wielkiego wytężenia zwojów. Wyszukanie celu i zniszczenie lub przejęcie konkretnego obiektu, ochrona transportu, wymiatanie i przygotowanie gruntu pod nową bazę - to tylko przedsmak tego, co Cię czeka. Oczywiście nie mówiłbym nawet o tym, że warto zerknąć na tę grę, gdyby nie wielkie bitwy, które możemy toczyć z komputerowym przeciwnikiem. Czasami ekran zapełnią dziesiątki maszyn i wtedy właśnie wspomnisz takie hity, jak „C&C", „StarCraft" czy „Warzone 2100". Gra posiada także opcję pogrywania po sieci, co znakomicie podnosi jej grywalność i powoduje, że nawet całkiem nieźle dopracowane AI pójdzie w zapomnienie. Produkt nie może się natomiast poszczycić oryginalną oprawą dźwiękową - snujące się w tle dwa czy trzy motywiki wypadają nad wyraz skromnie, a początkowe ostre, dobre gitarowe riffy szybko zastępuje dudniące niczym pierś gruźlika techno.

„Machines" nie ustala nowych standardów, choć może stać się przykładem ewolucji gatunku.

Polecam „Machines" maniakom RTS-ów, znajdziecie tutaj sporo dobrych, nowych pomysłów, których próżno szukać gdzie indziej. Nie liczcie jednak na przełom, ta gra jest po prostu przykładem dobrego rzemiosła. Może gdy nadejdzie „Tiberian Sun"? **Jagd52**

Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 81% Dźwięk 71%

Zagrać w nią warto, ale nie będzie to miłość od pierwszego wejrzenia.

WERDYKT 80%









Sin: Wages Of Sin

INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Ritual/2015**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**130.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, gra „Sin"**

Zło powróci, zniszczone przez mutanty FreePort zapłaci za grzechy, zaś John Blade z pomocą J.C ponownie znajdzie się w samym sercu wojny. Wszystko to za sprawą pierwszego oficjalnego dodatku do „Sina" - „Wages of Sin".



Bardzo długo czekałem na pierwszy oficjalny dodatek do gry „Sin". Wielce ciekaw byłem, jak spisze się amatorska ekipa z 2015 pod skrzydłem doświadczonych Ritualistów. Dla nas graczy chyba lepiej stać się nie mogło, wszak połączenie „młodzieńczych" ambicji z fachową ręką winien uwieńczyć słodki happy end. Mając jednak w pamięci dosyć średnie expansion sety „Quake 2" (vide „The Reckoning" i „Ground Zero") do „Wages of Sin" podszedłem z lekkim dystansem. I to był mój błąd! „WOS" plasuje się o wiele dalej niż przy granicy średniaka.

Areną wydarzeń ponownie staje się FreePort. Po oczyszczeniu miasta od Elexis i jej diabolicznego narkotyku przez Blade'a, niestety nie zapanowała era sielanki. Ktoś ponownie rozpoczął seryjną produkcje prochów oraz mutantów (uboczny efekt drugów). Kto? Nie myślcie, że Wam zdradzę. Z „Wages of Sin", jak z przygodówką, należy smakować samemu, poznawać okruszek po okruszku, zaś większe kawałki układać w sensowną całość. Tylko tak grą można rozkoszować się całkowicie. W przeciwnym razie stracicie intrygującą historię oraz... bardzo fajne przerywniki filmowe stworzone na engine. Najciekawszy z nich to wprowadzająca w tryb dla samotnego gracza ponad 10-minutowa introdukcja. Takimi filmami jak ten winna legitymować się każda porządna strzelanina FPP. Co nowego wnosi „Wages of Sin"? Czego można się spodziewać od niezłej gry? Całkiem sporo, ale przede wszystkim dużo ostrej strzelaniny w aż 17 pierwszorzędnie wykonanych poziomach. Blade odwiedzi podziemną część FreePort, dotrze do sekretnych laboratoriów i magazynów, stamtąd uda się do portu, odpłynie statkiem pełnym mutantów, następnie odwiedzi klub mafiozy, uwolni ważną zakładniczkę z pobliskiego wieżowca i... to jeszcze nie koniec. Kolejne poziomy niech będą dla Was niespodzianką, a wierzcie mi - będzie na czym zawiesić wzrok. Misje zostały skonstruowane w ciekawy sposób. Jedne wymagają od gracza anielskiej cierpliwości podczas przechodzenia po raz kolejny przez te same korytarze w poszukiwaniu kluczowego elementu, inne dadzą upust energii, z kolei jeszcze inne odsłonią dosyć nietypowe i innowacyjne pomysły, jak zgniatanie rywali ogromną maszynerią, jazdę wózkiem widłowym, czy szybkim Hoverbikiem (takim futurystycznym środkiem transportu gliniarzy). Co ciekawe, na ten ostatni autorzy przygotowali specjalny tryb w multi-player i 5 mapek. Imponująco prezentuje się nowy arsenał Blade'a. Z sześciu (w tym jedna przeznaczona do rozgrywek sieciowych) przygotowanych broni wszystkie znajdują swoje zastosowanie w grze. Tak więc miotacz ognia doskonale sprawdza się w bliskich starciach, spalając wszystko co stanie na drodze, Stinger Pak będąc doskonałą alternatywą dla Rocket Launchera uderza piekielnie mocną serią rakiet, Plasma Bow z kolei wypuszcza plazmową strzałę wybuchającą po 3 sekundach. Zostały jeszcze Dual Magnums, czyli magnumy dzierżone w obydwu dłoniach na modłę starego „Shadow Warrior", oraz Concussion Gun - doskonała broń defensywna, która dzięki potężnej wiązce nisko-tonowego dźwięku potrafi odepchnąć przeciwników na dalsze odległości. A propos rywali - autorzy przygotowali 10 nowych, jeszcze potężniejszych, jeszcze odporniejszych i jeszcze inteligentniejszych sztuk mutantów. Rozwalenie niektórych może naprawdę zająć trochę czasu, nawet bardzo zaprawionym w bojach weteranom „Sina". Dodatek wnosi także kilka zasadniczych usprawnień w kod gry. Wraz z instalacją program zastępuje starą wersję najnowszym patchem 1.03, który raz na zawsze winien zażegnać tak kompromitujące błędy, jak długi czas ładowania się stanu gry, czy też kłopoty z dźwiękiem (u mnie takowe problemy zniknęły). „Wages of Sin", to dodatek jakich mało. Wyjątkowo udany i na pewno godny uwagi. Wyjątkowo udany, ponieważ w przeciwieństwie do kwakowskich odpowiedników mogą śmiało zagrać nie tylko zapaleńcy. Godny uwagi, gdyż dostarcza sporo dobrej zabawy na coraz dłuższe letnie poranki. A zatem wypada jedynie, abyście oderwali się od lektury nowego egzemplarzu GK, zapuścili się w świat „Grzechu" i dowiedzieli się wreszcie, dzięki komu będziecie mogli ponownie wejść w skórę Johna Blade'a.

Groovy

Grafika 86% Grywalność 89%
Oryginalność 81% Dźwięk 80%

Dla fanatyka niezła gratka, dla przeciętniaka świetna jatka.

WERDYKT 86%

Darkstone

„Szatan w nowym wcieleniu jest już blisko, ale zaprawdę powiadam Ci są tacy, którzy jeszcze przed jego przyjściem będą go chcieli zdetronizować"...

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Delphine Software
Data wydania:	Czerwiec
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Nie jest to cytat z książek typu „Biblia szatana", przeznaczonych dla niedorozwiniętych emocjonalnie i nieustabilizowanych uczuciowo chłoptasiów i dziewczątek. Nie jest to również fragment z wystąpienia w sejmie partii prawicowej przeciwko lewicowej. Są to moje słowa, które wypowiedziałem w kierunku Jagda już po mniej więcej dwóch godzinach grania w „Darkstone", a w obliczu zbliżającego się „Diablo 2". No cóż, nieuniknione jest, że gdy ktoś wykombinuje jakąś niekulawą (czyt. dobrze sprzedającą się) rzecz, zaraz znajdzie się rzesza jego naśladowców. Niektórzy robią to lepiej, inni gorzej. A jak jest w wypadku „Darkstone"?

Jaki On Duży!

„Darkstone" to tzw. action role-playing, czyli mówiąc krótko klon „Diablo". Właśnie z tego powodu nie zwrócono szczególnej uwagi na zapętlenie fabuły: trzeba po prostu zebrać siedem magicznych kryształów, by mieć szansę na pokonanie obrzydliwego smoka, który wysysa energię witalną z ziemi. No cóż, w końcu pretekstem do zadymy może być wszystko, nawet słynna przypalona zupa z plakatów... Akcja toczy się praktycznie tak jak w „Diablo" - chodzimy do różnych gości (nasz zespół składa się z dwóch), rozmawiamy z nimi, ci dają na jakąś misję, my ją wykonujemy, idziemy do innych gości, ci dają nam, misję my ją wykonujemy, aż w końcu dochodzimy do wniosku, że całość zamyka się w prostym wzorze: fabuła=n+1 => gdy jesteś żywy, gdzie „n" jest numerem misji :). Bez wątpienia jednak świat „Darkstone" jest znacznie bardziej rozbudowany niż w „Diablo". Nie biegamy tutaj jedynie z wioski do podziemi. Do zwiedzenia mamy zamki, jaskinie, wioski, polany no i oczywiście dungeony. Mówiąc wprost, eksploracja jest tu znacznie bardziej przyjemna i atrakcyjna. Bardziej przyjemna niż w „Diablo" jest również wycinka wrogów, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że jest ich ponad 100 rodzajów i można rozwalać ich ponad 22 rodzajami broni oraz 32 czarami. Niestety, w praktyce nie jest tak, jak powinno. Dlaczego? Ponieważ cały system bitewny, interface, zdobywanie nowego poziomu wiedzy, czarów oraz automapping jest żywcem przeniesiony z „Diablo". W niektórych przypadkach ma to swoje pozytywne strony, ale nawet twórcy „Diablo" przyznają, że ich gra miała sporo błędów w wymienionych elementach (patrz zapowiedź „Diablo 2"). W „Darkstone" skopiowano wszystko, włącznie z nimi...



Przypudrowany Diabeł

Znaczny postęp w stosunku do „Diablo" widać natomiast na płaszczyźnie graficznej. „Darkstone" w pełni obsługuje akcelerator graficzny i robi to bardzo dobrze. Grafika jest niezwykle kolorowa (bardzo ładne efekty czarów), a co najważniejsze środowisko jest w pełni zoomowalne i obracalne (nie ma tu więc usterki, która była obecna w „Diablo")! Gdy - wykonane wzorowo - postacie przechodzą za jakimiś budowlami pojawia się efekt, znany z „Fallouta" (w budynku robi się „dziura" przez którą widać postać), z tym że dzięki akcelaracji 3D wygląda to znakomicie. Mówiąc krótko, grafika to największy atut „Darkstone". Równie dobrze jest z udźwiękowieniem - odgłosy i muzyczka wspaniale pasują do klimatu. Na tej płaszczyźnie do „Darkstone" nie można się przyczepić.

Dobry Czy Zły?

Podsumowując, „Darkstone" to klasyczny klon „Diablo". Ogólnie rzecz biorąc w klonowaniu (gier) nie ma nic złego, jednak dobrze by było robić to z głową. Nieodparcie przychodzi mi tu na myśl historia radzieckich konstruktorów, kopiujących bombowca B-17. Po pewnym czasie doklapcili się co jest co, z jednym małym „ale" - na płacie znajdowała się dziurka, która służyła nie wiadomo do czego. Skopiowano ją więc, a mniej więcej po 6 miesiącach w ręce Rosjan wpadł następny B-17 tym razem.. bez dziurki na płacie! Okazało się, że dziura w pierwszym B-17 pochodziła od wrażej kuli... Jest to największa wada „Darkstone" - tworząc tę grę bezmyślnie skopiowano z „Diablo" wiele rozwiązań, które były obarczone błędami („przeklikana" bitwa, znajdowanie, a nie uczenie się czarów, brak dynamicznej fabuły, akcja zbiegająca się wyłącznie do walki i rozmowy). Mimo to nie można spisać tej gry na straty. Jeśli jesteś fanem „Diablo" i nie oczekujesz od niej poprawy na płaszczyznach innych niż grafika i eksploracja, „Darkstone" będzie dla Ciebie bardzo dobrą propozycją. *Suicide&Jagd*





Grafika 88% Grywalność 75%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Całkiem dobra, ale obarczona tzw. usterkami dziedzicznymi.

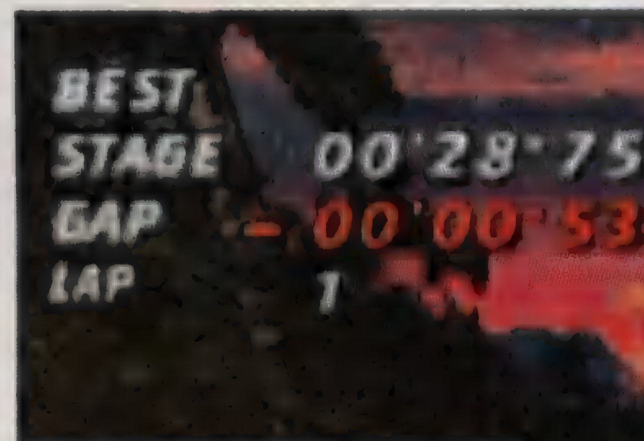
WERDYKT 76%

V-Rally

Dawny przebój z PlayStation w końcu doczekał się konwersji na PC. Jednak stary mistrz nie wytrzymał próby czasu.













Etapy pustynne są prawdopodobnie najmniej przekonujące graficznie.

Gra szokuje swoją szybkością, ale prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy walczysz z przeciwnikiem zderzak w zderzak.

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	P166 MMX

SVGA, 16MB RAM, DX6,4MB Wideo, W95

Kilka lat temu (w czasach zanim sprzedano pierwszy milion PlayStation) znany francuski wydawca wypuścił dziwacznie zatytułowaną grę wyścigową. Dwanaście miesięcy później „V-Rally" w dalszym ciągu znajdowała się w pierwszej dwudziestce przebojów na wszystkie formaty, sprzedała się w kilku milionach egzemplarzy na całym świecie i, co ważniejsze, udowodniła światu, że istnieje rynek na sensownie wykonane symulatory rajdowe na konsole do gier. Było tam trzydzieści parę tras, wierne modele samochodów, duży realizm jazdy oraz dosyć trudne mistrzostwa. Zanim pojawiła się „Colin McRae" i zaczęła zdobywać swe laury, „V-Rally" była najfajniejszą grą rajdową na PlayStation, jaką w ogóle można było kupić.

Mając na uwadze całe to dziedzictwo, rozczarowanie budzi fakt, że wersja gry, która pojawiła się na PC, jest jednym z najpłytszych doznań samochodowych, przez jakie kiedykolwiek miał nieszczęście przedzierać się Wasz autor. Przy samochodzie z automatyczną skrzynią biegów w pełni możliwe jest ukończenie gry przy wykorzystaniu jedynie trzech klawiszy: w lewo, w prawo i przyspieszenia. Kierowanie w lewo lub w prawo działa jak jakiś niesamowity rodzaj automatycznego hamulca i dopóki jesteśmy przygotowani na zdjęcie palca z gazu na ostrzejszych zakrętach, to opanowanie wszystkich tras i warunków, jakie ma nam do zaoferowania „V-Rally", jest kwestią kilku godzin.

„Jedno z najpłytszych doznań samochodowych."

Tym większy to wstyd, że - przy wyraźnie widocznych jej korzeniach z PlayStation - gra na PC działa zupełnie dobrze i może stawać w zawody z innymi trójwymiarowymi wyścigówkami. Przycinanie horyzontu jest ograniczone do minimum i wszystko się rozwija w zadowalającym tempie. Efekty śnieżne na etapach szwedzkich wyglądają dobrze, a wykorzystanie różnych warunków drogowych, pogodowych i oświetleniowych dodaje naszym postępom poczucia rzeczywistego rajdu. Niestety, nie dodano jakiejkolwiek trudności. Po szwedzkim śniegu jedzie się tak samo, jak po angielskim asfalcie, który daje takie same poczucie drogi jak kenijskie piaski - a wszystko można przejechać bez korzystania z hamulca.

Chociaż początkowo ta prostota może wydawać się pociągająca, to nawet gracze zniechęceni nadmiernie skomplikowanymi grami nie są w stanie znaleźć w „V-Rally" zbytnich powodów do zadowolenia. Wspaniałe gry wyścigowe z automatów są proste w obsłudze i łatwo dostępne, ale stawiane przez nich wyzwania szybko doprowadzają do intensywnego wyzbywania się gotówki. „V-Rally" też jest prosta w obsłudze i łatwo dostępna, ale tak osłabiająco łatwa, że przyjazd na metę w czołówce, czy nawet wygranie mistrzostw nie ma absolutnie żadnego znaczenia. Przypomina zdobycie nagrody za oddychanie. Najsilniejszym uczuciem, jakiego się doznaje przy graniu w „V-Rally" jest rozczarowanie. W tej grze jest tak wiele elementów, które powinny pomóc w uczynieniu jej wspaniałą - dobry wybór rozmaitych samochodów, wszechstronna regulacja samochodów, cała masa tras i etapów, dobry system mistrzostw, tajne nagrody - i wszystko to jest psute przez rozgrywkę, w której nawet szympans może być mistrzem. Tak więc na razie pozostańcie przy „McRae". ***James Ashton***



Śnieg powinien dodawać do naszego prowadzenia zupełnie nowe poślizgi, ale jest tu dokładnie tak samo jak na asfalcie.



Jeśli nie lubisz gier, to ta Ci się spodoba. Zbyt prosta, zbyt łatwa, niezbyt zabawna.

WERDYKT **55%**

Team Fortress Classic

Poniżej znajdziecie prawdziwą odpowiedź na pytanie dlaczego „Half-Life" wciąż znajduje się u szczytu listy przebojów shooterów FPP. Dobrze, szybko i tanio. Właśnie...





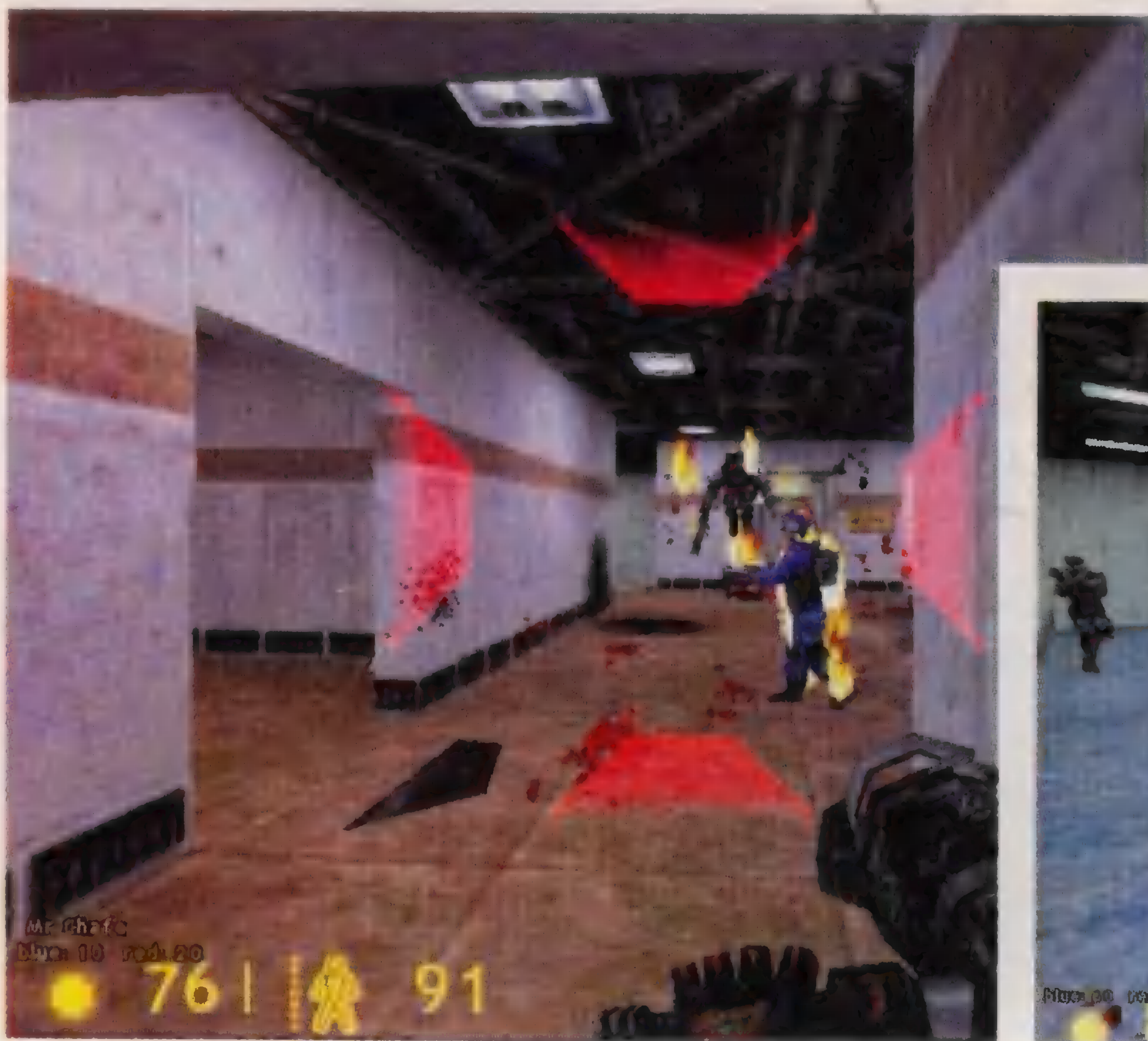
Disco-Piekło! Z wyjątkiem korytarza. A więc Korytarz-Piekło.

Życie jest piękne. Wszystko co najlepsze, trafia się nam za darmo. Począwszy od takich bzdurek, jak miłość, przyjaźń, a skończywszy na tak istotnych sprawach, jak gry komputerowe! Mówię serio, dosłownie za darmochę możesz jako Szpieg wślizgnąć się za plecy podobnego do lewiatana, powolnego Ciężkozbrojnego Faceta, który jedną ręką odpycha całą resztę naszego zespołu szturmowego i powalić frajera jednym celnym pchnięciem noża między trzecie i czwarte żebro. Ech, co za radocha! A wszystko to za sprawą darmowego dodatku do „Half-Life" – „Team Fortress Classic" przygotowanego przez firmę Valve. Decyzja o darmowym rozdawnictwie „Team Fortress Classic" jest dla mnie najlepszą nowiną od czasów, gdy Id Software rzucił na rynek sharewareową wersję „Dooma". Ten wspaniały ruch marketingowy Valve podyktowany był uruchomieniem wielkiej machiny przedsprzedażnej promującej nowy, imponująco zapowiadający się tytuł „Team Fortress 2". Tak polityka powinna doprowadzić do powstania ogromnego i wygłodniałego kręgu odbiorców prawdziwej kontynuacji (czyli „TF2"), jak również pomóc graczom w zdobyciu podstawowych umiejętności niezbędnych do przeżycia w bardziej wymyślnym świecie „dwójki". „Team Fortress 2" będzie bowiem rozbudowaną aktualizacją oryginalnej, opartej na „Quake" gry „Team Fortress" wykorzystującą tę samą, bazującą na zespole formułę działań w pierwszej osobie z bardziej zaawansowaną techniką „Half-Life". Geniusz „Team Fortress" spoczywa głównie w tym, jak wiele klas postaci prowadzi do coraz bardziej wyrafinowanych taktyk rozgrywki. Mamy wybór dziewięciu klas postaci, z których każda nadaje się do odmiennego stylu grania. A co ważniejsze, każda z nich działa bardziej wydajnie przy bezpośrednim wsparciu wszystkich pozostałych. Już w ciągu trzech sekund gry oczywistym staje się fakt, że jedynym sposobem na odniesienie sukcesu przez nasz zespół jest jego ścisła współpraca. Wewnętrzny rytm gry różni się od normalnej rozgrywki na przeżycie w „Half-Life", dzięki temu, że ciężcy wojownicy są w stanie wytrzymać niezłe baty zanim padną. Na grę „Team Fortress Classic" składa się pięć misji mających charakter od Capture the Flag, aż po wypady typu zabójstwo/ochrona, a każdy z układów proponuje wiele różnych opcji taktycznych. Na dalsze rozwodzenie się o tej grze, szkoda mi trochę miejsca. Musicie więc uwierzyć mi na słowo. Warta jest swoich pieniędzy... żartuję oczywiście. „TFC" jest naprawdę ciekawą propozycją dla miłośników FPP. Postaramy się umieścić ją na naszym następnym coverze, więc nie przegapcie go i zaopatrzcie się wcześniej w „Half-Life", co jest konieczne do odpalenia gry. A teraz nadszedł czas na ocenę, bo każda recenzja takową się kończy. Hmmm, miałem z tym pewien problem. Ostateczny efekt moich zmagań z samym sobą znajdziecie w tabelce obok. Szczerze, ocena „TFC" nie osiągnęła poziomu 90% tylko z powodu kilku rzeczy, których brak w jej rozkosznej formule. Zastosowany system łączności wewnątrz grupy jest zbyt toporny, z poważnym niedoborem komunikatów automatycznych. Jest tu ograniczona liczba przepięknie zaprojektowanych poziomów. Pod względem graficznym gra jest mniej zaawansowana niż którakolwiek z zapowiadanego tercetu („Quake III", „Unreal Tournament" i „TF2"). ***Kieron Gillen***

> **_„To praca naprzód banda z groteskową liczbą ofiar."_**

INFO

Wydawca:	**Sierra**
Producent:	**Valve**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Darmocha**
Dystrybucja:	**www.valvesoftware.com**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, gra „Half Life", Win95**



(Poniżej) Dokładnie dwa kroki w przedzie jest odpowiednie miejsce do ustawienia Ciężkozbrojnego Faceta, aby zdziesiątkował przeciwników. Boją się Ciebie.



Zagrajcie w nią i niech „TF2" przeskoczy na czoło Waszej listy Najbardziej Oczekiwanych Gier.

WERDYKT **85%**

The Elder Scrolls Adven





INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Bethesda Softworks
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Czy kiedykolwiek marzyliście o grze, która zadowoli wszystkich? O wizualnej doskonałości, na podobieństwo świata znanego nam z „Tomb Raidera"? I wreszcie o wspaniałej oprawie dźwiękowej, której nie powstydziłyby się nawet najgłośniejsze superprodukcje filmowe? Wraz z pojawieniem się „Redguarda" nasze marzenia stają się rzeczywistością.

Straszliwa wojna spustoszyła Hammerfell. Śmierć władcy Thassada II podzieliła jednolitych dotąd Redguardów. Książe A'tor, dziedzic Hammerfell, dowodzący Crownami, sukcesywnie, prowincja po prowincji, jednoczył należącą mu się ojcowiznę. Przerażeni klęskami Forebearsi poddali się władzy Tibera Septima, zapraszając go do wkroczenia na ziemię swych przodków. A'tor nie ugiął się przed imperatorem i dzielnie stawił mu czoło. Rozpętała się straszliwa wojna. Doszło do bitwy morskiej w obronie Stros M'kai, ostatniego bastionu Crownów. Gdy szala zwycięstwą przechylała się na stronę obrońców, zatruta strzała ugodziła młodego księcia. Stojący obok mag próbował go ratować, lecz nagle z nieba spłynął smok Mafalilargus i statek flagowy spowiły płomienie.

Wojna Została Przegrana

Wspaniałe tło. Rzekłbym rewelacyjne. Temu, kto to napisał tę historię, należą się najwyższe laury (np: poetyckiej olimpiady w Delfach). Powyżej przytoczyłem Wam jedynie niewielki fragment, który został przeze mnie przedstawiony w telegraficznym skrócie. To prawdziwa epopeja heroicznej fantasy. Opowieść godna największych twórców gatunku, jak choćby znanego wielu graczom Raimonda E. Feista czy Davida Eddingsa, sławnego ze swego monumentalnego cyklu „Belgariada". To oni właśnie mogliby się wiele nauczyć od twórców scenariusza do „Redguarda" (przede wszystkim zwięzłości w konstruowaniu fabuły).

Powiecie pewnie, że trochę zbytnio rozwodzę się nad literackimi walorami gry. Nie macie racji. W tym nie ma nic z przesady. Tylko pomyślcie; czy często zdarza się Wam kompletnie pochłonąć rozmową z NPC'ami? Nie wydaje mi się. Z reguły taki dialog jest bezpośrednio podporządkowany samej rozgrywce, a ozdobniki w nim obecne są, bo są, a i tak ich nikt nie czyta. Tu jest wręcz odwrotnie. Przygody naszego bohatera stałyby się bezbarwne bez ok. 5000 linijek (zdaniem producentów, ale wierzę im na słowo) tekstów obecnych w grze. To bardzo dużo i na pewno przerazi niejednego maniaka zabijania bez opamiętania. Ale niech drżą wszyscy, marzący tylko o krwawej rozwałce. Developerzy wreszcie zadbali o miłośników prozy, klimatu tworzonego nie tylko obrazem i dźwiękiem, ale także słowem. Bójcie się Więc bezmózgowcy, nadchodzi era potrafiących docenić wyrafinowane piękno książkowej fabuły. Trochę tylko żal, że ucierpią na tym papierowe wydawnictwa, cóż trzeba iść z duchem czasu.

Bethesda, Zaklinacze Voodoo

Grafika jest prawie doskonałym uzupełnieniem klimatu stworzonego przez scenarzystę. Każdy budynek jest inny, a tylko te, które w jakiś szczególny sposób wyróżniają się z otoczenia, mają jakiekolwiek znaczenie w grze. Pozostałe i tak są zamknięte. W mieście obecnych jest wiele budowli nie mających żadnego praktycznego zastosowania, a ich jedynym przeznaczeniem jest umilenie nam przygody (wspaniały, krzyżowy mostek na rynku). Kolory są stonowane, a nasz wzrok sięga bardzo daleko, wychwytując zarysy nawet odległych budowli. To bardzo ważne i jak sądzę trudne do zaimplementowania, ale przynosi znakomite efekty.



W przeciwieństwie do poprzednich produkcji z serii „The Elder Scroll" engine „Redguarda" pozwala na płynne poruszanie się i bezkolizyjne (nie zajmujące zbyt wiele czasu) obracanie się wokół własnej osi. Chodzi mi tu zwłaszcza o „Daggerfall", gdzie monotonia stolicy była dodatkowo „wzbogacana" przez niekończące się przeskoki ekranu i przeraźliwe jęki pracującego na najwyższych obrotach dysku. Niestety, zasmucić muszę tych nielicznych, którzy nie mają jeszcze akceleratora 3D. Albo go sobie kupcie, albo namówcie rodziców na nowszy komputer, bo inaczej będziecie się męczyć.

A rzeczywiście warto. Animacje może nie są tak doskonałe, a postacie tak realistycznie odwzorowane jak otaczająca nas zabudowa miejska, ale ich wady widoczne są jedynie przez kontrast. Po wnikliwym przyjrzeniu się, a musicie mi wierzyć, że miałem duże problemy z obiektywizmem, zwróciłem uwagę na dosyć kulawy (czyt. nienaturalny) sposób poruszania się postaci. Zamiast chodzić, nasz bohater ciągle się skrada, zamiast skakać normalnie, robi to jakby miał sprężyny w butach. Poza tym nie potrafi wykonać, nienaturalnego, acz przepięknego skoku w tył, znanego nam choćby w wykonaniu Lary Croft czy Connora z „Mask of Eternity", a to naprawdę potrafi umilić rozgrywkę.

Kuleje niestety (tym razem w przenośni) również graficzny sposób odwzorowania postaci. Z bliska bardzo rażą płaskie tekstury i niezbyt ludzkie twarze, a wszystko

tures: Redguard

to nałożone na wyraźnie poligonalne szkielety. Cóż, nie można mieć wszystkiego. Nieruchome podczas rozmowy usta nie rażą zbytnio moich oczu, a ich bezczynność rekompensowana jest bogatą gestykulacją i bardzo naturalną „mimiką" ciała naszych rozmówców.

Walka nie imponuje dynamiką, ale stopień umiejętności prezentowanych przez poszczególnych przeciwników jest naprawdę zróżnicowany. Jej animacja jest poprawna, ale brakuje trochę finezji pojedynku, której dostarczyć mógłby szerszy zestaw ciosów i zasłon.

W „Redguard", podobnie jak w wielu innych produkcjach oferujących nam widok zza pleców bohatera, będziemy mieli niejakie kłopoty z automatycznymi ustawieniami kamery. Czasem jest to naprawdę bardzo uciążliwe, a zmiana jej predefiniowanych położeń możliwa jest jedynie po wyjściu z gry. Notabene nawet to nie rozwiązuje wszystkiego. Kłopoty nie znikną, a jedynie zostaną złagodzone.

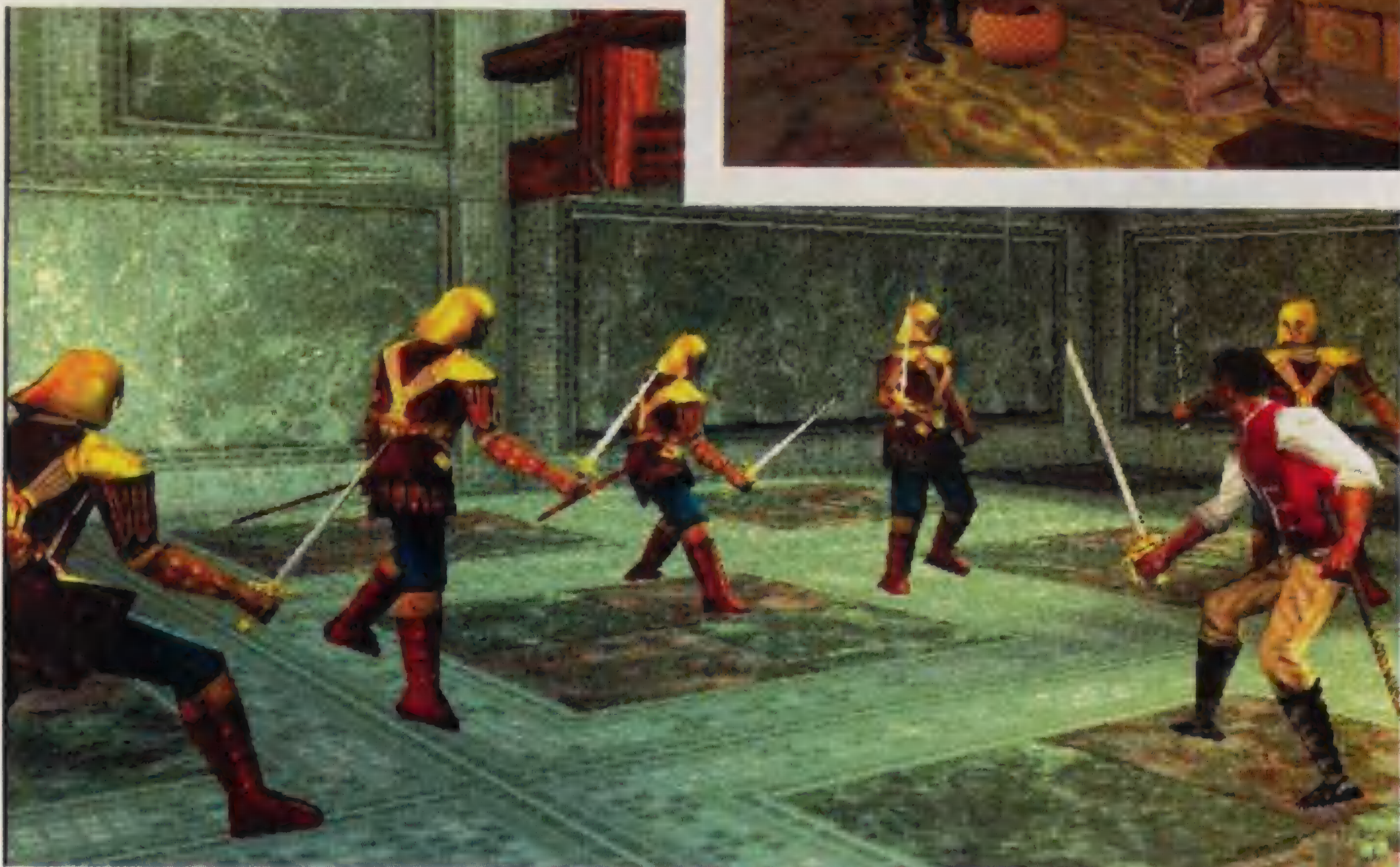
Sztuka Czy Przypadkowe Dźwięki?

Jednak sztuka. Towarzysząca nam stale, momentami monumentalna muzyka z przewijającymi się tu i tam motywami irlandzkiego folku nadaje tej grze prawdziwie piracki i heroiczny klimat. Brawa dla kompozytora. Brawa również dla wykonawców, ale niestety trochę mniejsze, bo zamiast zwykłych klawiszy posłużyć się mogli trochę bardziej żywą orkiestrą, a i mały chórek byłby tu nie od parady. Ech, marzenia, marzenia.

Muzyczkę, chociaż ładna, proponowałbym od razu ściszyć (na pół zycherka), tak by odgłosy otaczającego nas nadmorskiego miasta w pełni dotarły do naszych uszu. Głosy, którymi zwracają się do nas poszczególni NPC'e są naprawdę doskonale dobrane. Aktorskie umiejętności lektorów mają tu też niebagatelne znaczenie, a barwa i ton wypowiedzi znakomicie współgrają z wyglądem i charakterem naszych rozmówców (widać to także w przerywnikach). Tylko Cyrusowi nie zawsze wystarcza zdolności imitatorskich, co w rezultacie wywiera na mnie wrażenie pewnej sztuczności.

Bugi, Choroby Engine, Stare Braki

Jak na tak rozbudowaną grę, nie jest ich zbyt wiele. Rozbudowaną nie w sensie rozległości lokacji, lecz





stopnia komplikacji fabuły. Eliminacji błędów developerzy poświęcili bardzo dużo czasu i opłaciło się. W porównaniu do makabrycznie zapluskwionych poprzednich produkcji spod znaku „The Elder Scrolls" ta pozycja jest wręcz wzorowo wolna od bugów. Udało się to osiągnąć tylko dzięki zmianie podejścia do konstruowania wirtualnego świata. Zamiast ogromnej, a tym samym skazanej na błędy i uniformizm krainy, postanowili wykreować niewielką, ale za to doskonale dopracowaną, pozbawioną błędów i bardzo różnorodną scenerię wyspową. Prawie im się to udało, a jednak kilka błędów zostało.

Pamiętajcie!!! Wysiłek włożony w zrozumienie zarysów fabuły zaowocuje kompletnym zatraceniem w świecie TES.

Jeśli chcecie się przekonać, to pójdźcie do zajazdu Draggin Tale i wejdźcie za beczki stojące na lewo od kontuaru, a wyskoczycie poza granice znanej Cyrusowi rzeczywistości. Ale wpierw zasejwujcie!!!



Nie bugiem, ale raczej niedostatkiem engine należałoby nazwać rzadkie, co prawda (ale jednak), zacinanie modułu mowy (nasz rozmówca dostaje czkawki ;)). Spowodowane jest to najprawdopodobniej przepełnieniem bufora. Niezbyt ciekawa jest też możliwość wchodzenia w przedmioty (np: stół), czy też obserwowalne czasem zjawisko lewitacji (strażnicy często wychodzą nad granicę stoku i stąpają, lewitując tuż obok jego krawędzi).

Odkurzyć Joystick

Interfejsu użytkownika niestety nie można nazwać najmocniejszą stroną gry. Wcale nie jest intuicyjny, a na jego korzyść wpływa jedynie niewielka liczba klawiszy sterujących. Istnieje za to możliwość skorzystania z joysticka. Rażącą, przynajmniej dla mnie, niedogodnością jest brak obsługi myszy. Kto z nas nie pamięta tych strzelanek FPP, w których bez myszy trudno byłoby się nawet rozejrzeć. Tu rozglądnie się, w klasycznym tego słowa znaczeniu, jest w ogóle niemożliwe!

Denerwuje mnie także sposób wykonywania nawet najdrobniejszych akcji. Nie ma mowy o wskazywaniu czegokolwiek. Należy podejść do interesującego nas obiektu i zobaczyć, czy w lewym dolnym rogu ekranu przypadkiem nie pojawi się jakaś nowa komenda - makabra.

Podsumowanie

Doskonała grafika, bogactwo dźwięków i znakomita oprawa muzyczna znakomicie rekompensują nam niedostatki enginu i interfejsu użytkownika. Liniowa, utrzymana w konwencji książkowej, fabuła wcale nie sprawia na graczu niekorzystnego wrażenia. Wielowątkowość, duży stopień komplikacji i niezaprzeczalne walory artystyczne składają się na historię ciekawą i trzymającą w napięciu. Nieliczne błędy, które zauważyłem, nie powinny w większym stopniu przeszkodzić w swobodnym prowadzeniu rozgrywki. Powiem inaczej, trochę się czepiałem, bo nie potrafiłem znaleźć niczego naprawdę rażącego. Przecież to ma być recenzja, a nie pean na cześć zespołu Bethesdy.

I teraz najważniejsze!!! Niestety, aby zagrać w „Redguard" i skorzystać z całego bogactwa wrażeń przezeń oferowanych, konieczna jest znajomość angielskiego i to bynajmniej nie w stopniu podstawowym. Tym, którzy w miarę swobodnie posługują się tym językiem (wystarczy biernie), pozostają dwa wyjścia, a jedno lepsze od drugiego;). Musicie albo poczekać na spolszczoną wersję programu, albo uczcie się mowy angoli i kupujcie przez Internet. Może właśnie zakupy dokonywane za pośrednictwem sieci zmuszą rodzimych dystrybutorów do większej dbałości o klienta (czyt.- szybszego spolszczania). ***Seeker***

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 95% Dźwięk 84%

Tylko dla miłośników dobrych powieści fantasy.

WERDYKT 85%

Fighter Squadron

Wysoce dokładny, zmiennopozycyjny model matematyczny pozwalający na dużo precyzyjniejsze obliczanie równań ruchu niż w przypadku rachunków na liczbach całkowitych. Założę się, że żaden as przestworzy nie wie o co chodzi. Ja też za grosz nie. Ale nieważne. Istotne jest, to czego model ten potrafi dokonać.





Screamin' Dem

Ubrany w ładną grafikę porusza kilkunastoma maszynami z okresu drugiej wojny światowej, które w przestworzach uganiają się za sobą skręcając, nurkując i wznosząc się w morderczej walce. Z głów ich pilotów pod wpływem nienaturalnych przeciążeń odpływa krew albo fala czerwieni pozbawia ich zdolności widzenia. Wystudiowane figury akrobatyczne i improwizowane ewolucje, zmiany szybkości w wysokość i wysokości w szybkość, sprowadzanie przeciwnika do minimalnego stanu energii i unikanie strat własnej, wszystko po to, by móc chwilową przewagę energii zmienić we w miarę akceptowalny kąt do oddania strzału. Obramować przeciwnika liniami smug kondensacyjnych, a w odpowiednim momencie wystrzelić śmiertelną serię pocisków. Cały ten jazz po to, by przez chwilę poczuć terror, ekscytacje i smak zwycięstwa powietrznego. To okresy, w którym większe znaczenie niż technika miał kunszt pilota. Za te emocje wywoływane wyłącznie pod warunkiem zachowania właściwej dynamiki lotu i przekonywującej mechaniki modelu podziękować możemy wysoce dokładnemu, zmiennopozycyjnemu modelowi matematycznemu.

Tak mi model w głowie zawrócił, że nie rzekłem tego, co się na początku recencji rzecze. Tak więc piękne panie i wytworni panowie mówimy o „Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe", czyli o najnowszym z dostępnych na rynku symulatorze lotu z lat wielkiej wojny światowej. Początkowo jego twórcy szykowali grę na połowę 1997 roku, więc jak się zdaje jest to bodaj najdłużej produkowana symulacja. Śmiało mogę zaświadczyć, że te lata pracy i włożona para nie poszły w gwizdek i do rąk fanów lotnictwa trafił naprawdę dopieszczony i przemyślany produkt. Wszelkie elementy dobrego symulatora zostały wykonane z ogromnym i tak pożądanym pietyzmem. Aby przejść do konkretów, wystarczy stwierdzenie, że „Fighter Squadron" jest ostry.

Maszyny

W grze dostępne są najpopularniejsze i dość już oklepane modele myśliwców epoki. Po stronie aliantów są to P-51 Mustang i P38 Lighting wspierane przez MK1B Typhoon i Supermarine Spitfire przeciw F190 i bzdetnemu Me 262. Bzdetnemu, ponieważ nagminne umieszczanie odrzutowca stworzonego do walki z bombow-



INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Parsoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 200 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

cami zajmuje miejsce rasowym niemieckim myśliwcom, takim jak Me 109 lub chociażby wczesnemu F190 A4. Jest to problem wszystkich niemal symulatorów, a nie przytyk do „Figher Squadron". Ogromną niespodzianką jest możliwość polatania najsłynniejszymi bombowcami drugiej wojny światowej. Mamy więc Boeninga 17G zwanego Latająca Fortecą, Avro Lancastera, lekkiego DeHaviland Mosquito i najbardziej wszechstronną niemiecką maszynę bombową Junkersa 88. Jeżeli wirtualne kokpity myśliwców zdążyły stać się klasyką obecną w każdym symulatorze, to wnętrza bombowców są wciąż wielką nowością. Gracz może obsługiwać każde stanowisko: wieżyczki strzelnicze, boczne karabiny w B17, stanowisko bombardiera, pilota, a nawet miotać się między karabinami w ciasnym Ju 88. Kokpit Ju 88 jest skądinąd najfajniej oddaną kabiną, jaką widziałem w tego typu symulatorach. Wszystkie maszyny są doskonale wyrenderowane i pokryte

kapitalnymi teksturami. Mają dobrze i co najważniejsze, wiernie oddane wnętrza. Jedyną wadą są nieco toporne kabiny bombowców i pewien brak dopracowania widoków z obracających się wieżyczek. Innych wad nie udało mi się zauważyć, więc dostępnym samolotom śmiało można dać 5+.

Teren

Dobrze kolorowana tekstura pokrywa realistycznie narysowany teren. Brzmi to jak hasło reklamowe, jednak jest to w stu procentach prawda. Nie mamy tu do czynienia z fotorealistycznym pokryciem terenu, jakie zaprezentował „MS Combat Simulator", co z resztą opisywanej grze wychodzi na dobre, bowiem programiści z Parsoft sprytnymi zabiegami sprawili, że ziemia wygląda równie dobrze i przekonywująco z 10 000 metrów jak i z 500. Ponadto nie uświadczymy żadnych szpiczastych sensacji rodem z „MS Combat", gdyż teren jest wygładzony, a wszelkie wzniesienia zaokrąglone. Z większych wysokości bajecznie wręcz wyglądają białe fale rozbijające się o klify południowej Anglii albo też majaczące w oddali wierze zamku w Dover. Takich smaczków jest jeszcze cała masa. Są na przykład piramidy w Afryce, nadbrzeżne baterie w Normandii, wieże angielskich radarów i wielkie miasta. Każdy obiekt terenowy, jak dajmy na to lotnisko czy baza wojskowa, składa się wręcz z niesamowitej ilości małych modeli 3D, co, zaręczam, sprawia, że ogólny efekt jest doskonały. Poza budynkami i instalacjami występują także pojazdy: czołgi, baterie dział przeciwlotniczych, ciężarówki itp. Ich wykonanie śmiało może konkurować z modelami z „Jane's WW II Fighter's Legends".

Dostępne teatry działań to powtarzane ad nauseum: Rzesza i obszar kanału La Manche. Lecz i tu, podobnie jak z bombowcami, „Fighter Squadron" ma do zaoferowania coś nowego. Bowiem (tadam!) mamy teren północnej Afryki. Pomyśleć tylko jak fajnie jest wspierać pancerne zagony Rommla, rozbijając w locie nurkowym ociężałe brytyjskie Matyldy. Brawo! Teraz jedyne czego trzeba to gra, która zabierze domowych lotników nad obszary wsyp Salomona lub bezkres Pacyfiku.







...ons Over Europe

Walka

Jest piekielnie trudna. Brak specjalnych ułatwień w śledzeniu przeciwnika powoduje ustawienie poziomu trudności gdzieś w okolicach ostatnich misji pierwszego „X-Wing'a". I dobrze bowiem już znieść nie mogłem tych kilkucyfrowych wyników, jakie bez trudu osiągnąć można w innych symulatorach. Dla podniesienia emocji dodano wspaniałe smugi kondensacyjne zostawiane przez wystrzeliwane pociski i uwijające się samoloty. Realizmu dodaje fakt, że modele samolotów mają określone prawie trzydzieści punktów, z których może coś im odpaść lub w których coś się złamie, stanie w płomieniach ewentualnie wybuchnie. Poważnie - to czad. Wspaniałe są także chmury. Nie takie tam obłoczki jak w „Jane's", lecz wielgachne trójwymiarowe, zależne od pogody chmurzyska. Unikając przeciwnika można się w nich całkowicie schronić lub też atakując znienacka wypaść i zestrzelić jakiegoś biednego gamonia. Co do gamoni, to nie liczcie na głupotę komputerowych pilotów. Jak taki na szóstą wejdzie, zrzucenie go to straszny problem. Trzeba mocno orientować się w możliwościach walczących maszyn, gdyż AI wykorzystuje je bezlitośnie. Co gorsza (a może co lepsza) komputer inteligentnie dobiera taktykę ataku lub obrony. Zdaje się dobrze wiedzieć kiedy ma okazję zamienić nieco energii w odpowiedni do strzału kąt.

By było zabawniej, w każdej chwili możemy zmienić maszynę, którą pilotujemy. Przeskakiwanie z bombowca do eskortującego go myśliwca daje całkiem sporo zabawy, a co ważniejsze zupełnie nowe możliwości taktyczne. Inną fajną cechą „Fighter Squadron" jest możliwość rozgrywania tych samych misji z różnych punktów widzenia. Na przykład za sterami B17 bombardujemy jakieś cele, potem w F190 można postarać się zestrzelić to B17, a potem w kulistej kabinie P-51 spróbować zniszczyć tego samego F190 i ochronić bombardującego Boeninga.

Menu

Zdumiewający jest brak trybu kampanijnego. Mamy za to spory wybór fajnie zaprojektowanych, różnorodnych misji, które jak wspomniałem wyżej można rozgrywać jako ich rozmaici uczestnicy. Dla niedoświadczonych przewidziano zadania treningowe, oddzielne dla każdej maszyny (choć w istocie bardzo takie same), a dla niecierpliwych szereg starć w stylu „klikniji i do dzieła". Największą bodaj przewagą gry jest tryb wielograczowy. Szesnastu pilotów może walczyć przez Internet lub LAN, a każdy z nich może zaprojektować elektryzującą nową misję na banalnie prostym edytorze. Ten edytor jest doskonałym, prostym w obsłudze narzędziem. Te-



chnika drag'n drop ustawiamy co gdzie ma być, potem wybieramy ile tego i co to jest i po ptakach - misja gotowa. Posławszy kilku kumpli na ziemię, zaręczam Wam, że grało się dużo fajniej niż w „Jane's...", „MS Combat..." czy też w „European Air War".

„Fighter Squadron"

Tak więc piękne panie i wytworni panowie Parsoft po swym „A 10 Cuba" napisał kolejny dobry symulator lotniczy. Tym razem do wysokiego poziomu realizmu dodała doskonałą grafikę. Sumą tego dodawania jest wysoka jakość i grywalność produktu. Na mojej prywatnej liście „Fighter Squadron" plasuje się chyba na pierwszej pozycji, wyprzedzając najlepszy dotąd „European Air War". Myślę, że podstawą takiego awansu jest rozgrywka wielograczowa, która w praniu okazała się naprawdę doskonała. A wszystko przez wysoce dokładny, zmiennopozycyjny model matematyczny, pozwalający na dużo precyzyjniejsze obliczanie równań ruchu niż w przypadku rachunków na liczbach całkowitych. ***Stalker***





Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 84%

Jedna z najlepszych symulacji lotniczych okresu drugiej wojny światowej. Wymierzona w doświadczonych i „sprawnych sieciowo" lotników.

WERDYKT 89%

TOCA 2: Touring C





INFO

Wydawca:	Codemasters
Producent:	Codemasters
Data wydania:	Już jest
Cena:	175.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 24MB RAM, Karta 3D, Win95/98

Pierwsza „TOCA", wydana ponad rok temu przez Codemasters, stała się wielkim hitem, o czym doskonale świadczyła bardzo duża liczba sprzedanych kopii. Ja sam, jak tylko pojawiła się na rynku, pobiegłem do najbliższego sklepu, aby ją kupić i w końcu zagrać.

Grałem długo, bardzo długo. „TOCA" była wciągająca, jak mało która wyścigówka i chociaż po pewnym czasie spędzonym z grą dostrzegłem w niej kilka wad, to jednak nie zdołały one zmienić mojej opinii. Dziwne czasami zachowania samochodu, brak rozbudowanego replaya czy dość wysoki poziom trudności przyćmione zostały przez wspaniałą grafikę, dźwięk i oczywiście bardzo wysoką grywalność. Można by rzec, że gdyby autorzy całkowicie wyeliminowali tę garstkę wad, mielibyśmy do czynienia z grą idealną. Ale za to teraz, gdy do moich rąk dostała się druga część, z przyjemnością pragnę zakomunikować, że wyżej wymienione wady z części pierwszej zostały w olbrzymiej większości wyeliminowane. A dlaczego nie całkowicie? To proste - gry idealnej jeszcze nie było i prędko nie będzie. Są jednak gry prawie idealne :). One zdarzają się niezmiernie rzadko, ale jak już ujrzą świat, to prędko z niego nie schodzą - do takich właśnie gier należy „TOCA 2"! Zmiany na lepsze widać od początku. Intro - wyraźniejsze i ciekawsze. Następnie przed moimi oczyma ukazało się menu, teraz milsze dla oka, bardziej przejrzyste, prostsze w obsłudze i z towarzyszącą mu spokojną muzyczką. Najpierw ustawiłem wszystkie opcje. Skonfigurowałem dokładnie sterowanie, grafikę i dźwięk. Po przejściu do menu wyboru trybu wyścigu również mile się zdziwiłem. Do standardowego wyboru pojedynczego wyścigu, mistrzostw i jazdy na czas doszły jeszcze dwa tryby: challange - czyli jazda między kolejnymi checkpointami oraz tzw. test track - jazda po specjalnym, bardzo rozbudowanym torze testowym, obfitującym w różne rodzaje zakrętów, wzniesień i plac manewrowy. Ja jednak jestem tradycjonalistą i najpierw włączyłem tryb single race. Zostałem poproszony o wybór samochodu i toru. Wozy znamy głównie z poprzedniej części, a są to: Honda Accord, Audi A4, Vauxhall (czyli angielski Opel) Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406 i Renault Laguna. Do tej pokaźnej drużyny doszły jeszcze dwa: fajowy Ford Fiesta, i mała formułka. Oczywiście nie mogą one konkurować z pozostałymi ośmioma, wyścigi więc rozgrywają tylko w swojej klasie. Z ciekawości wybrałem Fiestę. Teraz pozostało mi jeszcze wybrać jeden z kilkunastu torów, także znanych z jedynki. Dla zasady muszę jeszcze dodać, że w miarę wygrywania kolejnych wyścigów udostępniają się dodatkowe ukryte wózki oraz bonusowe trasy. W końcu zasiadłem za kierownicą i ruszyłem. O odczuciach graficznych napiszę trochę dalej, teraz o samej jeździe. Realizm jest



oczywiście bardzo wysoki, a najważniejszą zmianą jest zachowanie się samochodu. W pierwszej „TOCA" zachowywał się on czasami dziwnie. Lubił wpadać w nieprzewidywalne poślizgi, tył mu uciekał wtedy, kiedy uciekać nie powinien. Teraz pojazd prowadzi się bardziej pewnie, jest mocniej przyklejony do asfaltu, nie buja się na boki i co najważniejsze - nie wpada tak często w poślizgi. A jeśli już mu się to zdarzy, można przy umiejętnym prowadzeniu auta, wyjść z poślizgu. Autorzy zapomnieli jednak poprawić jeden dziwny efekt: generalną zasadą każdego kierowcy jest to, żeby po wpadnięciu w poślizg nie dotykać hamulca, bo to tylko pogorszy sprawę. W „TOCA2" jest dokładnie na odwrót - hamulec wcisnąć do oporu i wtedy wyprowadzać wózek z poślizgu. Dziwne. Do dyspozycji gracza autorzy oddali jeszcze hamulec ręczny, czego poprzednio nie było (na to wielu narzekało). Ręczniak jest, ale szczerze powiedziawszy na niewiele się przydaje, może czasami przy wyprowadzaniu z poślizgu, ale na pewno nie podczas szybkiej, normalnej jazdy. Zmianie uległ również poziom trudności. Na najłatwiejszym, z pokonaniem

ars









przeciwników powinien poradzić sobie po krótkim treningu każdy. Trudniejszy jest tryb standard. Tu już trzeba sporo treningu i opanowania w jeździe. Tryb expert jest już dla prawdziwych fachowców. Mnie udało się na razie ukończyć grę na pierwszym miejscu w trybach novice i standart. Trochę głupio mi to pisać, ale nie zanosi się wcale, żebym szybko stanął na podium w trybie ekspert. Taki dobór poziomu trudności jest wielką zaletą gry i pozwala się nią cieszyć przez długi okres czasu. Nie napisałem jeszcze nic o przeciwnikach. Generalnie ich jazda jest prawidłowa i przemyślana. Czasami trafiają się jednak chamy, które na zakręcie chętnie zepchną Cię na pobocze. Nie muszę chyba udowadniać jak bardzo denerwujące jest, gdy po kilkunastu okrążeniach prowadzisz, masz już wygrać wyścig, a tu nagle na przedostatnim zakręcie jakiś ciołek zawadza Cię o tył. Wpadasz w poślizg i wylądowawszy w piachu z wściekłością patrzysz jak numer przy napisie „positon" zmienia się w mgnieniu oka z 1 na 16. Takie sytuacje zdarzają się jednak również w rzeczywistości i to nierzadko, więc nie mogę mieć pretensji do producenta. Następną nowinką jest rozwalanie się samochodów. W części pierwszej gięła się co prawda blacha, lecz nie miało to wpływu na jazdę. Teraz, w zależności jak mocno i czym uderzymy, sterowność samochodu pogarsza się. Na przykład, jak zbyt mocno wjedziemy w czyjś bagażnik, to nasz silnik może zacząć tracić moc i odmawiać współpracy. Jak więc widzicie, nie warto już zamiast hamulców używać przeciwników. Tym bardziej że za „złe zachowanie" odejmowane są punkty. Wspomnieć muszę jeszcze koniecznie o PIT-ach i roli, jaką spełniają podczas wyścigu. Nie chodzi mi oczywiście o arkusze podatkowe, tylko o stacje obsługi, do których zjeżdżamy podczas wyścigu, aby zatankować wóz, zmienić opony, albo naprawić uszkodzenia. Tu PIT-y spełniają bardzo ważną rolę. Podczas jednego z wyścigów nagle, jak na złość rozpadał się deszcz i mój samochód stał się strasznie niesterowny. Musiałem zjechać do PIT-u i założyć koła na mokrą nawierzchnię, a przy okazji naprawiłem też uszkodzenia. Podobnie postąpili przeciwnicy.

Kolejną wspaniałą rzeczą w grze jest grafika. W „TOCA 2" uległa ona znacznej poprawie, doszło sporo rozmaitych bajerów. Przykładowo, deska rozdzielcza jest teraz o wiele bardziej kształtna i wyraźna, widać nawet działający obrotomierz i prędkościomierz. Można odwracać się na boki, co jest czasami bardzo przydatne. Teraz wiadomo jest też, że między nami a maską istnieje także szyba. Po niezbyt mocnym uderzeniu potrafi pojawić się na niej kilka pęknięć, a po większym gruchnięciu może się zbić cała i posypać w drobny maczek. Ponadto na szybie gromadzą się różne zanieczyszczenia, np. kępki trawy z samochodu, który jedzie przed nami. Wygląd wozów jest bardzo realistyczny i szczegółowy. Poprawiły się ich kształty, są bardziej zaokrąglone. W środku widać kierowców i nawet ich ruchy przenoszone na kierownicę. Jeśli jakiś samochód jedzie blisko przed nami, to nie zasłania nam całkowicie pola widzenia, a to za sprawą przezroczystych szyb. Tory również wyglądają lepiej, choć tu zmiany nie są już tak wyraźne. Trudno się temu dziwić, gdyż przecież w poprzedniej części trasy i tak były zrobione bardzo ładnie. Po wyścigu można obejrzeć dokładną powtórkę z różnych ujęć kamery. Jeśli powtórka bardzo nam się spodoba, można ją zapisać. Supersprawą jest też szeroki zakres możliwości dostosowania grafiki do posiadanego sprzętu. Pierwszy raz wszystko ustawiłem na maksa - gra skakała (na P166 i 3dfx). Następnie zmieniłem detale na low i wyłączyłem filtrowanie niektórych tekstur. Teraz gra chodziła dużo szybciej, a jej wygląd, co ciekawe, pogorszył się tylko nieznacznie! Za to głośne brawa należą się programistom z Codemasters. Dźwięk jest prawie identyczny jak w „TOCA 1". Jedynie muzyka jest jakby spokojniejsza i milsza dla ucha.



Na koniec nie pozostaje mi napisać nic innego, jak to, że „TOCA 2" w pełni spełniła moje oczekiwania. Jest wspaniałym symulatorem, prawie pozbawionym wad. Świetna oprawa, model jazdy, oraz wyważony poziom trudności zapewniają ogromną grywalność i powodują to, że gra jest bardzo wciągająca, nawet jeszcze bardziej niż poprzedniczka. Codemasters eliminując większość wad z części pierwszej gry odwalił kawał doskonałej roboty. Panowie - gratuluję! ***Krzychoo***

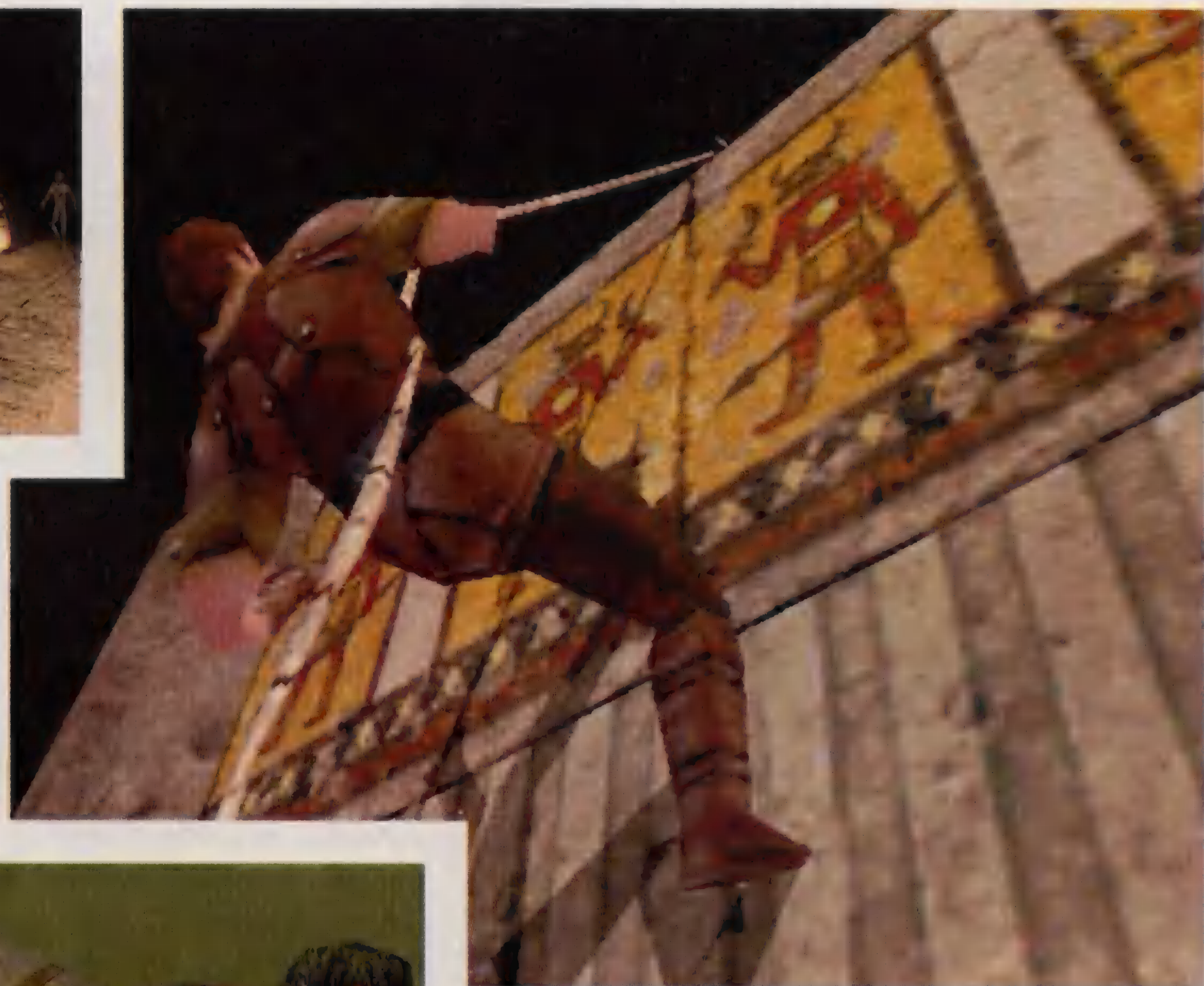
Grafika 92% Grywalność 96%
Oryginalność 70% Dźwięk 86%

W „TOCA 2" programiści zlikwidowali prawie wszystkie wady poprzednika. Zdecydowanie polecam każdemu!

WERDYKT **92%**

King's Quest VIII







Zaczyna się długo oczekiwana, wyśniona, wymarzona i wytęskniona przez wszystkich kolejna przygoda spod znaku „King's Questa". Jesteście ciekawi co nam przyniesie?

INFO	
Wydawca:	Sierra
Producent:	Sierra
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Ty i Sara gruchaliście sobie przed jej domem, gdy nagle dmuchnął wiatr, porywisty i mroczny. Przygiął drzewa, ogołocił je z liści. Wraz z nim przyszedł mrok. Z przerażeniem spojrzeliście w niebo, coś przemknęło i u twych stóp upadł złocisty pocisk. Podniosłeś go. Dziwne, to fragment jakiejś twarzy. Odwróciłeś się by pokazać dziewczynie tajemniczy, złoty przedmiot. Za późno. Na twych oczach ukochana przemieniła się w milczący kamień. Opanowałeś się, nie dopuściłeś do siebie rozpaczy. W szlachetnym porywie złożyłeś przysięgę. Zrobisz wszystko co w twej mocy, by odczarować oblubienicę. Wbiegłeś do domu, by powiedzieć matce o nieszczęściu jakie spotkało córkę, ale przed tobą stał tylko zimny posąg. Wtedy zrozumiałeś, że jedynie Ty oparłeś się czarowi. Wszyscy inni zostali zamienieni w kamień. Wszyscy oprócz Ciebie, potworów i ...

Odsłona Ósma

Chcieliście gry uniwersalnej! Chcieliście?! Jesteście pewni, że chcieliście??!! No to macie! Szumnie zapowiadana, zachwalana za nieszablonowe rozwiązania, z niecierpliwością wyczekiwana przez wiernych fanów przygodówek. Tak, mówię o „King's Quest VIII: Mask of Eternity". Wziąłem do ręki, załadowałem, odpaliłem i zobaczyłem. Dla każdego coś miłego. Dobry ciocia Sierra obdaruje wszystkich. Miłośnicy przygodówek, RPG'ów i trójwymiarowych rozwalanek łączcie się! (Która to już Międzynarodówka? Aż ciężko spamiętać). Chcesz walczyć? Walcz. Masz ochotę na zagadki? Rozwiąż je. Potrzebujesz nagród za wykonane zadania? Otrzymasz je w punktach doświadczenia, złocie i przedmiotach. I wszyscy są zadowoleni. Zapanowuje ogólna szczęśliwość. Ale nie ma się tak naprawdę z czego cieszyć. Kto chce zadowolić wszystkich, ten rzadko jest w stanie uradować kogokolwiek. Maska z Eternitu ;-) to pierwsza w serii „King's Quest" przygodówka w trzecim wymiarze. Prawie słyszę jak mój wspaniały, wszechmocny akcelerator aż jęczy z zachwytu, ale im dalej w las tym moja mina jakaś taka bardziej niewyraźna.

Pierwsze Spojrzenie I...

Co to? Męska odmiana Lary Croft? Ależ nie! To Connor, wspaniałe alter ego zniecierpliwionego gracza. Niestety, panna L. nie przyciąga wzroku swoją oszałamiającą figurą, ani też gracją ruchów, których to naszemu bohaterowi wyraźnie nie dostaje. (Przepraszam, wszystkie feministki, ale tak się złożyło, że nie jestem kobietą i nie pociągają mnie wdzięki rozrośniętego drągala). Connor chyba nie jadł ostatnimi czasy zbyt dużo, bo wygląda kanciasto, a twarz ma trochę rozmytą. Może to sprawka „podeszłego" wieku i słabego wzroku deweloperów? W końcu to już ósma przygoda, każdemu się może przydarzyć.

Widzisz? Nie Widzę. No Widzisz!

Na słaby ze „starości" wzrok grafików Sierry można zwalić zastosowanie w grze wyjątkowo „bogatej" palety kolorów. To bogactwo rodem ze snu daltonisty wywiera bardzo przygnębiające wrażenie. Powiecie, że tak ma być, ale pograjcie dłużej, a wasze miny staną się tak samo bezbarwne, jak tekstury z „Mask of Eternity". W dobie akceleratorów drugiej generacji (niektórzy mają nawet po dwa) nie można już robić czegoś takiego. Poligonalne potwory o niewyraźnych kształtach da się, przy dużej dozie dobrej woli, wytłumaczyć ekologią fantastycznego świata. Panujący mrok i słabą widoczność autorzy wykorzystali do ukrycia niedociągnięć engine. Tłumaczą to rzuconym czarem i charakterem odwiedzanych lokacji (np. podziemna domena umarłych). No dobrze, niech im będzie. Od biedy wybaczyć można również brak jakichkolwiek NPC'ów na chodzie. Nawet chyba nie chciałbym tego oglądać. Po dużej dawce tępych, kręcących się w kółko, wyjątkowo ślepych na niebezpieczeństwo potworów, odechciewa się potencjalnej, „inteligentnej" wymiany zdań z kanciastymi i szarymi ludźmi. W ogóle nie do wybaczenia są zaklęte w kamień postaci znajomych naszego bohatera. Wyglądają jak kalekie płody szalonego rzeźbiarza, tworzącego po pijaku, przy pomocy narzędzi z epoki kamienia łupanego... uff. Ich to naprawdę można się przestraszyć.

Animacja postaci nie powala na kolana, ale jest poprawna. Walka jest zrobiona bardzo ładnie. Taniec z mieczem ma w sobie coś wręcz mistycznego, zwłaszcza gdy trup gęsto ściele się w koło. Wspinaczka nie jest może zbyt realistyczna, ale nonszalancja, z jaką nasza postać wchodzi po linie, jest zachwycająca. Kuleje - niestety dosłownie i w przenośni - animacja naszego bo-

Mask Of Eternity

hatera w pewnej drobnej, acz podstawowej czynności. Connor chodzi i biega na prawdę fatalnie. Sprawia to wrażenie, jakby bardzo chciał robić to zgrabnie, ale ten platfus... no trudno.

Co W Trawie Piszczy

Muzyka jest bardzo dobrą stroną gry i znakomicie podnosi jej grywalność. Ile to już razy po paru godzinach rozpracowywania jakiejś przygodówki dostawałem piekielnego bólu głowy od monotonnej, natrętnej melodii. Pewnie znacie to uczucie tępego dudnienia pod czaszką. Jeśli nie, to grając w „King's Quest VIII" na pewno go nie poznacie. Bardzo spokojne melodie w sposób wręcz niezauważalny przewijają się w tle. Na pytanie kolegi: „a jak tam z muzyką?" po prostu zdębiałem, nie zauważyłem żadnej, musiałem sprawdzić. Była. I właśnie o to chodzi, jest to niezaprzeczalną zaletą tej gry. Taki podkład dźwiękowy to rzadkość i jej twórcom należy się piątka ze słuchu i smaku muzycznego. Jednak same dźwięki, stanowiące dynamiczną część oprawy rozgrywki, nie są najmocniejszą stroną „King's Questa VIII". Napotykane i zabijane przez nas potwory ryczą bardzo mało przekonująco i nie wzbudzają strachu, raczej litość nad losem biednego mięsa armatniego, na które wystarczy w większości jeden cios miecza. Bardzo rażący jest również, zwłaszcza w dobie "Thiefa", brak





zróżnicowania w odgłosach wydawanych przez Connora. Kroki zawsze brzmią tak samo. Czy chodzi po trawie, kamieniach, czy posadzce kościoła, zawsze brzmi to, jakby stąpał po liściach. No może nie zawsze. W wodzie udaje mu się trochę pochlupać. Wiele do życzenia pozostawia też głos bohatera. Płaski i beznamiętny, z licznymi wtrąceniami slangowo-historycznymi, przypomina trochę jakąś anachroniczną automatyczną sekretarkę, odbębniającą codzienną porcję monologów.

Krzaki I Inne Robale

Krzaki niestety są, i to uciążliwe, co musi zaniżyć dobrą ocenę gry. Przenikanie elementów, okresowe trzaski w głośnikach. Problemem jest też, jak zwykle zresztą w tego rodzaju grach, ustawienie kamery. Patrzy ona wszędzie, tylko nie tam gdzie akurat chcesz. Można uświerknąć. Niezbyt właściwa jest również możliwość takiego operowania kamerą, by widzieć rzeczy od których jesteśmy oddzieleni np. ścianą (!). Z internetowej strony wydawcy można ściągnąć patch, ale co z tego? Cała sztuka nie w tym, by łatać i robić poprawki, ale by wydawać rzeczy sprawdzone i wolne od błędów. Podpadł też mało intuicyjny interfejs użytkownika. Zajęcie się samą historią, a nie techniczną stroną kolejnego skoku, czy sięgnięciem do plecaka, wymaga nieco czasu i odrobinę otrzaskania ze strony gracza. Pomoże tu wbudowany w grę tutorial, który sukcesywnie wyjaśnia nam co, z czym, jak, po co, na co i dlaczego. Jest upierdliwy, ale pomocny. Rozprasza, ale lepiej go nie wyłączajcie, przynajmniej nie za pierwszym razem. Nie dopracowano też, pomimo zapewnień, dogrywania się kolejnych lokacji. W tej kwestii cierpliwość ludzi którzy sięgną po „King's Quest VIII" zostanie wystawiona na koszmarną próbę. Przechodzenie z lokacji do lokacji wymaga co najmniej minuty bezczynności, a jak już zrobi nam się odpowiedni śmietnik na dysku, to może trwać nawet pięć i więcej minut (!). I jak tu grać w takich warunkach? Okazuje się, że jednak można. Jestem tego najlepszym przykładem.

Operacja Się Udała

Ciekaw jestem tylko czy po takiej dawce frustracji, stresów i niepowodzeń zagorzały miłośnik tradycyjnych przygodówek, który w dobrej wierze sięgnął po „King's Quest VIII", w ogóle spojrzy na dziewiątkę. Chyba tak (ja na pewno spojrzę, choćby z ciekawości). Bo przecież czego byśmy nie mówili i nie pisali, to przyznać należy, że Sierra wykonała pierwszy krok w produkcji gier zupełnie nowego gatunku. Nie jest to na pewno produkt którym tak renomowana firma mogłaby się zbytnio chwalić, ale jako eksperyment, na pewno będzie to dla nich bardzo pouczające. Tym bardziej, że summa summarum gra wciąga (jak chodzenie po bagnach). A że nie jest to produkt dopracowany w najdrobniejszych szczegółach? Trudno. Początki nigdy nie są łatwe. Przecież każde dziecko wie że nie od razu Rzym zbudowano. Prawdziwych miłośników przygodówek nie odstraszą ani mroczne, wyblakłe lokacje, ani też długi ich czas ładowania. Niestraszne im też będą niedogodności w obsłudze interfejsu i niedostatki enginu (do wszystkiego można przywyknąć). W nagrodę za początkową cierpliwość gracze odbędą wspaniałą przygodę i uratują świat (który to już raz?) przed zagładą, a uszy ich pieścić będzie cudownie wysmakowana muzyka. Balsamem dla zmęczonych oczu będą też z pewnością dynamiczne sceny walki i pseudo-filmowe przerywniki. A więc na co jeszcze czekacie, fani przygodówek? CD-ek w dłoń i do komputera!

Seeker

Grafika 51% Grywalność 70%
Oryginalność 95% Dźwięk 73%

Kawał niezłej przygodówki, która przykuje każdego fana. Niestety - z irytującymi niedociągnięciami.

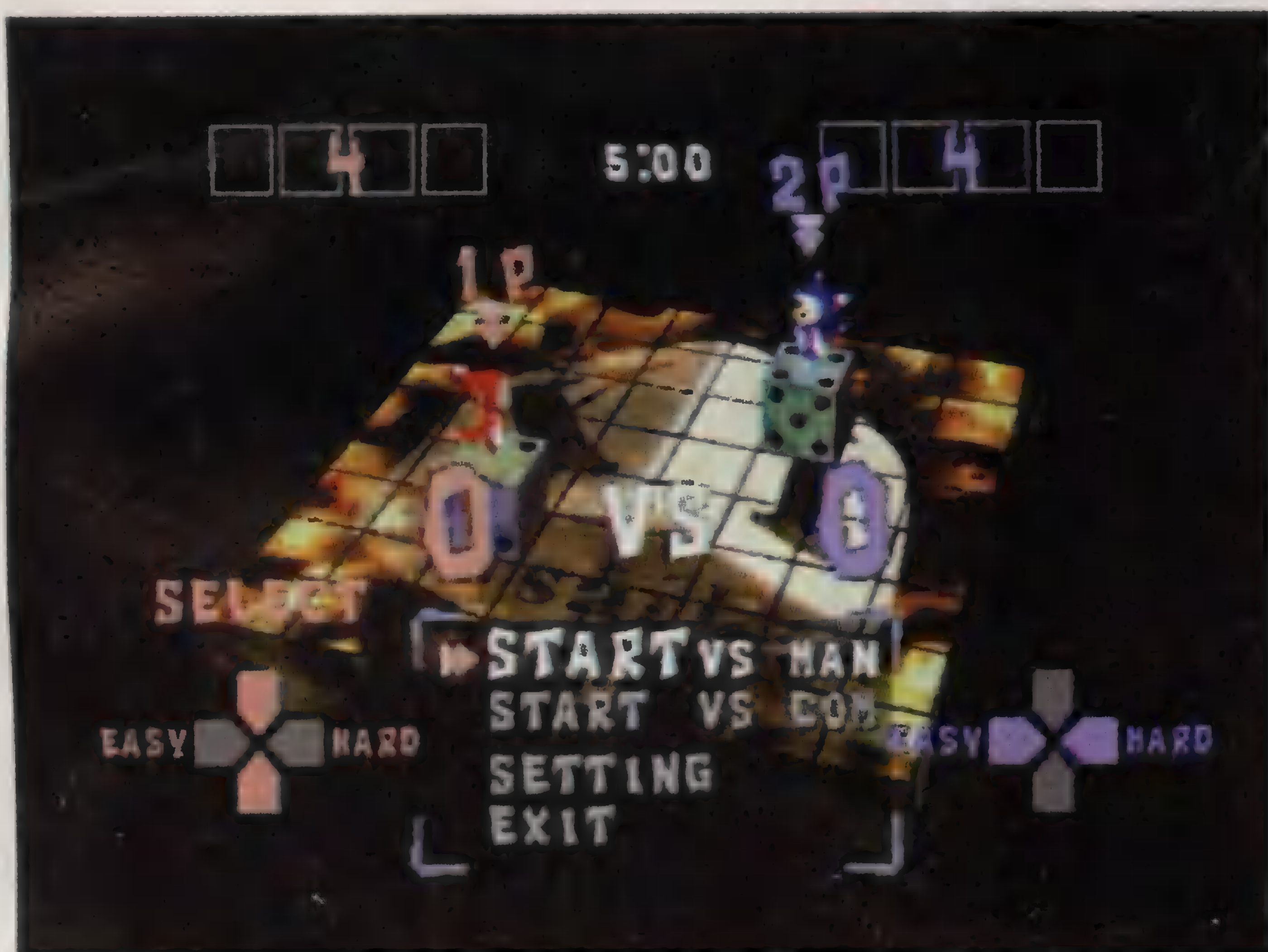
WERDYKT 75%

Devil Dice

Kiedy ostatnio raz graliście w grę logiczną? Ale nie z przymusu (szkolne lekcje informatyki), tylko z czystej przyjemności? Dawno? To musicie zagrać w „diabelskie kości". Zabawa gwarantowana.



INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	SCEI
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Podczas ładowania gry, na ekranie pojawia się napis „Alea iacta est!". O ile dobrze pamiętam z lekcji łaciny, to znaczy to tyle co „Kości zostały rzucone" (powiedział to kiedyś Juliusz Cezar). Sentencja ta doskonale oddaje charakter gry...

Wszystko niby fajnie, ale jak właściwie określić o co chodzi w „DD"? „Diabelskie Kości" to kombinacja logicznej krzyżówki z elementami kostki Rubika i grą „Chip's Challenge". Wiem, że niewiele Wam to mówi, ale brniemy dalej. Najlepiej można oddać sens gry „DD" w oparciu o najlepszą grę logiczną na PC - „Endorfun". W „Endorfunie" trzeba turlać kolorowe klocki po siatce skrzyżowanych linii. Celem gracza jest tak przeturlać owe klocki, aby kolor podłoża zgadzał się kolorem górnej ściany klocka. Prawie identycznie gra się w „Devil Dice" z tym, że zamiast kolorowych klocków są ponumerowane kości do gry. My zaś sterujemy małym, ślicznym diabełkiem, który biega po owych kościach i przemieszcza je po całej planszy. Zadanie gracza polega na ustawieniu obok siebie identycznych kości, np.: dwóch „dwójek", trzech „trójek", czterech „czwórek" itd. itp. Problem pojawia się wtedy, kiedy trzeba tak ustawić sześć „szóstek". Kiedy owe bloki staną już obok siebie - znikają, a na ich miejscu pojawiają się nowe. I tak cały czas. Wpierw pomyślałem sobie że to jakaś kolejna gra dla półgłówków, ale szybko zmieniłem zdanie. Ta gra wciąga niesamowicie. Po kilkunastu godzinach spędzonych nad nią pognałem do redakcji pochwalić się chłopakom, jaki to dobry jestem w „DD". Będąc w redakcji zauważyłem, że synek Naczelnego kategorycznie domaga się partyjki w „DD". To co on wyprawiał z owymi kośćmi na ekranie, przeszło ludzkie pojęcie... Powiem tylko: żeby się nie kompromitować szybko zresetowałem konsolę i pognałem do domu.

Po tym krótkim przerywniku można spokojnie wrócić do recenzji. Może się zdarzyć że nasz mały Devil czasem spadnie z klocka na ziemię. Wtedy jest on bezradny - nie może przemieszczać klocków. Pozostaje jedno: szybkie harakiri. Dla tej gry warto zainwestować w urządzonko Multitap (które służy do podłączenia jeszcze czterech padów do PSX'a). Zabawa w piątkę w „DD" nie ma sobie równych. No może po za chlubnym wyjątkiem, jakim jest niewątpliwie „Bomber-Man"... Warto wspomnieć, że obok normalnego arcadowego trybu gry istnieją jeszcze Battle Game i War Game. Ten pierwszy umożliwia granie z cybernetycznym przeciwnikiem na ekranie. Natomiast ten drugi z żywymi kumplami. Na sam koniec został Puzzle Mode - dostajesz określoną ilość ruchów jaką możesz wykonać na danej planszy. Istny koszmar.



Kilka słów o oprawie programu. Żadnych rewelacji. Bardzo przyjemna, ciepła i taka żywa grafika powodują całkowity relaks i osiągnięcie pełnego stanu odprężenia. Grafika jest w podwyższonej rozdzielczości, natomiast animacje są bardzo płynne i szybkie. Gorzej ma się z dźwiękiem, który to od razu wyłączyłem. Radzę puścić sobie jakąś inną muzykę (proponuję Massive Attack, albo również coś łagodnego, może być Photek).

Nadszedł czas podsumowania „DD". Wydaje mi się, że w zalewie istnych quasi strzelanek FPP, TPP i wyścigów, takie gry jak „DD" to prawdziwe perełki, na które warto zwrócić uwagę. Ładna, cukierkowa grafika nie odpycha od telewizora, a całkiem dobra rozrywka nie pozwala się oderwać choć na chwilę. Bardzo fajna gra. Żaden to hit, ale szczerze Wam wszystkim polecam.

Szycha

Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 45%

Wciągające jak diabli. Oby więcej takich produktów.

WERDYKT 80%







Guardian's Crusade

Firma Activision znana jest z bardzo dobrych produktów. Nic więc w tym dziwnego, że atakuje rynek PlayStation coraz to nowszymi i lepszymi grami.







INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

W ich repertuarze znajdziecie między innymi takie hity jak „Apocalypse", „T'ai Fu" czy „Tenchu", jednak jak by się dobrze przypatrzeć to panowie z Activision nie zrobili jeszcze żadnej gry RPG (przynajmniej nie na soniaka). Jednak nie ma się o co martwić, gdyż właśnie „Guardians" jest pierwszym rolplejem tej firmy na PSX.

...A Co Tam W Trawie Piszczy?

Dawno, dawno temu. Za siedmioma górami, za siedmioma morzami była sobie mała wioska. A w niej żył sobie chłopiec imieniem Rafuls (nie dziwcie się, gdyż na początku wpisuje się swoje personalia, a potem w grze tak się do Ciebie zwracają). Jednak pewnego poranka nad wioską przelatywał bocian trzymając w dziobie coś małego i różowego (mnie skojarzyło się z muminkiem). Niestety, złe poczwary zaatakowały niewinnego bociana i ten w strachu porzucił to, co trzymał w dziobie. Owy „muminek" spadł właśnie w łapki Rafulsa, który pieczołowicie się nim opiekował. Na tym kończy się intro do gry. Jestem bardzo zdziwiony, bo praktycznie nic nam ono nie mówi. Dopiero gdy nasz bohater podrośnie będziemy, mogli pogadać z mieszkańcami wioski. Co się stało, pozostawiam to jednak Wam do rozgryzienia, gdyż mnie zajęłoby to ze trzy strony.

...A To Widać I Słychać!

Naprawdę długo się zastanawiałem co tutaj napisać, bowiem grafika to zdecydowanie najgorsza część tej gry. Wprawdzie teren po którym przyjdzie się nam poruszać, jest całkiem spory, ale bez sensu zrobiony. Zupełnie tak jakby autorom zabrakło wyobraźni czy pomysłu na stworzenie chociaż ładnego świata. Tutaj natomiast spotykamy się z ogromnymi połaciami terenu, które są pokryte tylko jedną zielono-brązowa teksturą (ohyda!), gdzie tylko z rzadka pojawiają się takie bajery, jak drzewko, ścieżka czy strumyczek. Nawet gdy wszedłem do miasta to miałem jakieś dziwaczne uczucie, że wszystkie budynki są identyczne! Jednym słowem graficy i projektanci terenu naprawdę nie postarali się przy oprawie graficznej, a szkoda, naprawdę wielka szkoda. Co do efektów dźwiękowych to nie mam większych zastrzeżeń, są takie jakie powinny być, ale bez żadnych rewelacji. Natomiast muzyczka, która przygrywa nam w tle jest naprawdę niezła. Szczególnie przypadły mi do gustu fragmenty przygrywające podczas walki z przeciwnikami.

Najpierw Gadać Potem Lać!

W prawie każdym rolpleju bardzo ważnym elementem są dialogi i system walk. Akurat tak fajnie się składa, że w „Guardians" te dwa elementy są na bardzo wysokim poziomie. Otóż konwersacje przeprowadza się w bardzo wygodny sposób i nie trwają one po pół godziny. Natomiast jeśli chodzi o system walk jest on zrobiony identycznie jak w „Final Fantasy VII". Czyli całą akcję gry obserwujemy w rzucie izometrycznym, zaś gdy podejdzie do naszego bohatera jakiś gostek to wtedy mamy przybliżone pole walki, a ona sama odbywa się klasycznie w tury. Możemy między innymi atakować bronią, czarem czy czarodziejskimi laskami. Ciekawym elementem wydaje się byś też ucieczka, bowiem można zwiać z pola bitwy.



Entliczek Pętliczek Zielony Króliczek

Pozostał już więc tylko kwestia grywalności. Nie ma się czego obawiać, bowiem „Guardians" to naprawdę grywalny produkt. Najlepszym dowodem na to może być to, że gdy zacząłem grać była godzina szesnasta, a kiedy skończyłem - druga w nocy. Po prostu jak już się ktoś wplącze w tą gierkę to naprawdę trudno mu się będzie z niej wyplątać. Na koniec mogą powiedzieć tylko jedno. Jeśli szukasz dobrej (nie rewelacyjnej) gry RPG na PlayStation i nie przeszkadza Ci nie najlepsza grafika to śmiało możesz atakować „Guardians", bo mogę gwarantować, że na pewno się nie zawiedziesz. ***Rafuls***

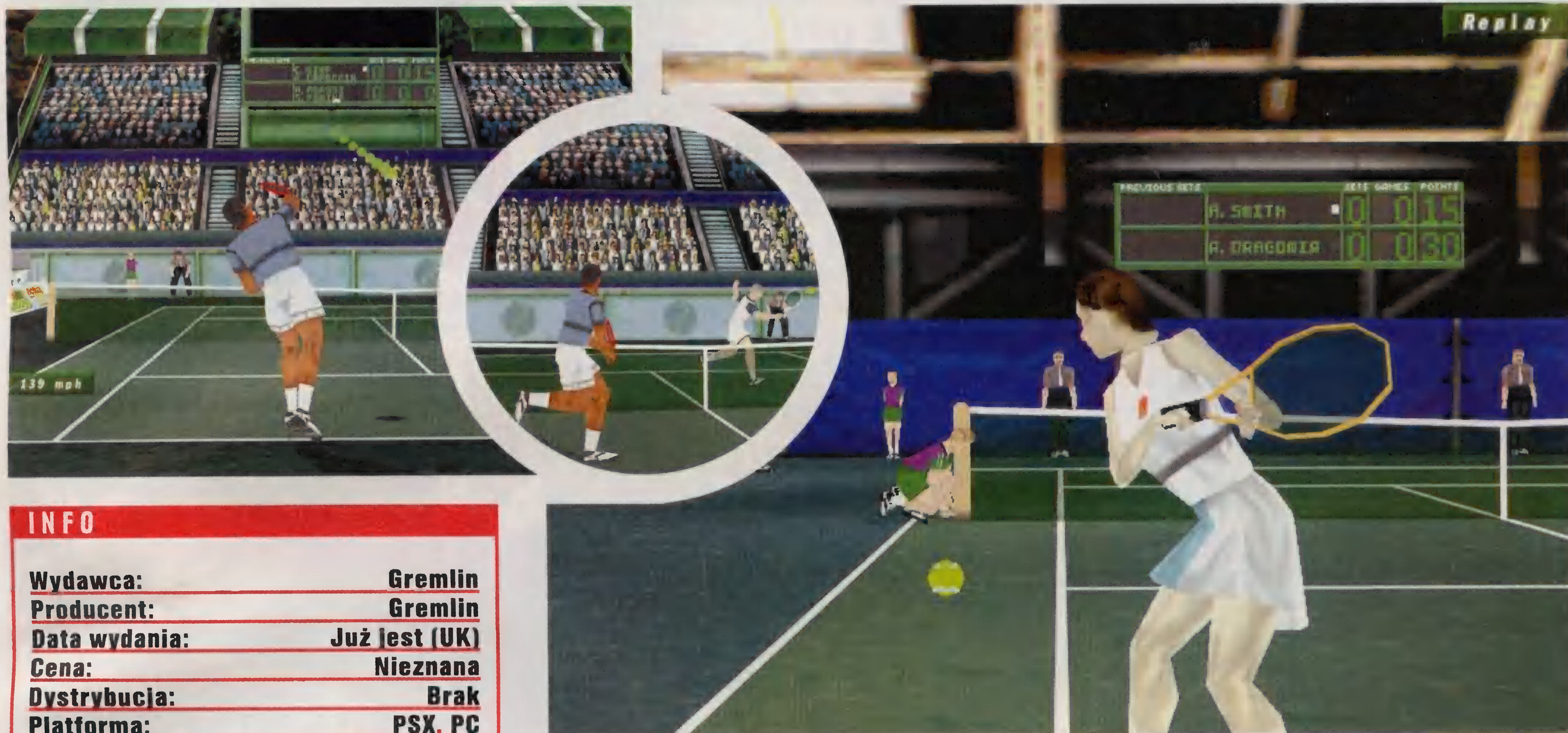
Grafika 60% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 77%

Niezła fabuła + ciekawy system walki + fajna muzyczka - grafika = 70%

WERDYKT 70%

Actua Tennis

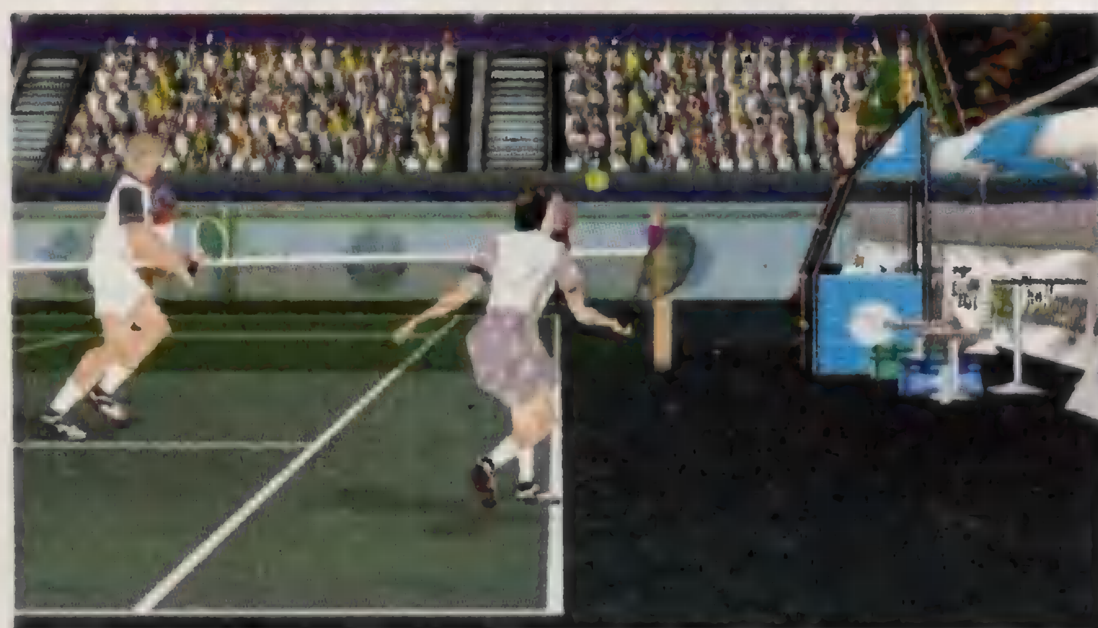
Kolejna gra z serii Actua jest „tylko" symulatorem tenisa. Myślałem, że po hokeju, piłce nożnej i golfie będzie to może jakaś koszykówka, albo może nawet wyścigi... Ale cóż - może ten tenis nie jest wcale taki zły...



INFO

Wydawca:	Gremlin
Producent:	Gremlin
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Pecetowe symulatory tenisa można policzyć na palcach jednej ręki. Są to jednak zazwyczaj programy dość kiepskiej jakości, robione przez drugorzędne firmy. Ostatnio sytuacja zaczyna się zmieniać, a pierwszymi jaskółkami są „Game, Net & Match" z Blue Byte, oraz właśnie „Actua Tennis" Gremlinu. Jako, że produkcja za stajni Błękitnego Bajtu reprezentuje bardzo wysoki poziom (dałem jej kilka miesięcy temu sporo ponad 80 procent), nie obejdzie się w moim tekście bez małych porównań. Przede wszystkim, gry z serii Actua są robione z dość dużym rozmachem i przepychem. Nie inaczej jest z dziś omawianym programem. Znajdziemy tu przede wszystkim sporo znanych osobistości, jak np. Goran Ivanisevic. W „GN&M" natomiast musieliśmy zadowolić się tylko pozmyślanymi tenisistami, z tak poprzekręcanymi nazwiskami, aby tylko do złudzenia przypominały prawdziwe. Podobnie jest z kortami, które teraz znajdują się w Niemczech, Francji, czy Wielkiej Brytanii, a nie w jakimś bliżej nieokreślonym miejscu. Jednak znane nazwiska i korty na pewno nie zadecydują o popularności programu. Liczy się przede wszystkim realizm - który w „Actua Tennis" niestety bardzo kuleje. Zacznijmy od sterowania, które w „GN&M" zrealizowano perfekcyjnie. Tam do prawidłowej gry potrzebny był analogowy dżojstik, którym ustalało się szybkość ruchu tenisisty, siłę oraz rodzaje uderzenia - dosłownie wszystko obsługiwało się w bardzo przejrzysty sposób. Tymczasem w produkcie Gremlinu - gramy na klawiaturze i mamy bardzo niewielki wpływ na zachowanie tenisisty. Nawet serwis został potraktowany po macoszemu, gdyż ustalamy jedynie siłę i wysokość uderzenia. Podobnie sprawa ma się z fizyką gry. Nawet jeżeli piłka znajduje się metr poza zasięgiem rakiety zawodnika, ten jakimś cudem odbija ją. W produkcie Gremlinu nie ma tych emocji związanych z obawą, czy dobiegniemy na czas do lecącego z wielką prędkością returnu poserwisowego. Tu - możemy być prawie pewni, że zawsze uda nam się piłkę odbić. Nie, nie oto tu chodzi panowie z Gremlin! Jeśli chcieliście zrobić grę prostą i łatwą, to symulator tenisa był złym pomysłem. Ktoś kupuje taką grę, żeby w nią grać, a nie trzymać prawie nieruchomo rękę na klawiaturze i od czasu do czasu wcisnąć ctrl.



Ale zostawmy to - trudno, realizm jest spaprany. Jednak jeśli spojrzycie w metkę, zobaczycie, że ocena nie jest wcale taka niska. Jak więc się pewnie domyślacie, gra musi posiadać coś, co skutecznie ją uatrakcyjnia po pierwszych bolesnych rozczarowaniach. Tym czymś jest oprawa - zarówno dźwiękowa, jak i wizualna. Pierwszą rzeczą, jaka się ujawnia po włączeniu gry to wspaniale naturalny ruch zawodników. W tej dziedzinie „Actua Tennis" wyraźnie „GN&M" przewyższa. Programiści przy tworzeniu animacji graczy z pewnością uciekli się do techniki motion capture. Wszystkie zagrania, odbicia, machnięcia ręką, kręcenia głową, itp, wyglądają dużo bardziej prawdziwie niż reszta gry. Nawet gdy jest przerwa pomiędzy kolejnymi setami, zawodnicy (lub zawodniczki oczywiście) schodzą z kortu i siadają na swoich krzesełkach. A siedząc, od czasu do czasu jeden podrapie się po głowie, drugi pobawi rakietą, albo postuka nogą. I do tego, nie wykonują tych czynności automatycznie - za każdym razem inaczej. Hmm, jaka mała rzecz, a jednak cieszy. Następną sprawą jest dźwięk - bardzo wyraźny i prawdziwy - słychać publiczność, zawodników, uderzenia piłeczki, i niezłą muzykę... Wykonanie stara się uzupełniać niedostatki realizmu. Przyczepić się można jedynie do animacji piłeczki, mianowicie zostawia ona za sobą jakąś zieloną smugę i przypomina raczej lecącą z błyskawiczną szybkością kometę.

Na koniec należy jednak stwierdzić, że mimo gorszej grafiki i braku prawdziwych zawodników, „GN&M" jest od „Actua Tennis" zdecydowanie lepsza. Chodzi głównie o grywalność, realizm, i dużo ciekawiej rozwiązane sterowanie, bo pod tym względem produkt Gremlinu po prostu leży.

Krzychoo

Grafika 90% Grywalność 59%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

Spaprany realizm. Mogłaby być najlepszym symulatorem tenisa. Niestety - grafika i animacja to jednak zbyt mało.

WERDYKT 69%





Po „Actua Tennis", „Actua Ice Hockey", „Actua Soccer2" Gremlin przygotował „Actua Golf 3". Największym konkurentem „Actua Golfa 3" jest „PGA Tour Golf" firmy EA.

Actua Golf 3

Praktycznie tylko te dwa tytuły liczą się teraz na tym bardzo specyficznym rynku. Niestety, większość gier jest przeznaczona wyłącznie dla młodych ludzi, brakuje dobrych tytułów dla nieco starszych posiadaczy konsol. Wyjątkowo mało jest gier w stylu „Virtual Pool" (bilard) czy „Cesar Palace" (gry karciane). Na całe szczęście w przypadku golfa nie jest źle i jak wspominałem jest to wybór ograniczony, ale za to bardzo wysokiej jakości. Gra zaczyna się nadzwyczaj dobrze, wreszcie dobry teledysk do serii sportowej, tak jak z resztą w produktach EA. Golf to sport dla spokojnych i oczekujących bardzo wysublimowanej rozrywki, tak by się na pierwszy rzut oka wydawało, a jednak pot na czole oraz niespotykane emocje były udziałem mojego testu. Po pierwsze: gra na pieniądze, każdy kto jest uzależniony od hazardu wie jak to wciąga. W grze istnieje opcja, w której możesz zagrać na pieniądze, ustalając własne elektroniczne stawki, oczywiście wynik zabawy pozostaje wyłącznie w pamięci konsoli. Przyznam się szczerze, że właśnie podczas takiej rozgrywki przeżywałem największe emocje. Nie będę wymieniał wszystkich możliwości, bo jest ich dużo, chyba wszystkie dostępne możliwe konfiguracje zostały przeniesione z prawdziwego pola golfowego. Najciekawsza jest chyba gra w zespołach, po dwóch. Każdy może współpracować i konkurować na przykład z zespołem kierowanym przez konsolę, przy tym inteligencja graczy kierowanych przez konsolę jest bardzo duża. Przewidziano także coś dla profesjonalistów, pełny sezon w opcjach Pro Tour i Pro Tour+ jest nie lada wyzwaniem – wszyscy zawodnicy prezentują najwyższy poziom. Sporo bardzo urozmaiconych tras, bardzo długich i momentami bardzo trudnych, zmienne warunki pogodowe, szereg bardzo różnorodnych terenów. Brakowało mi jednak dobrego rzutu kamery w przypadku kiedy dołek jest o milimetry od piłki, trzeba niestety działać na tzw. czuja. Cała gra jest w 3d, czyli krajobraz pokryty jest sympatycznymi teksturkami. Ustawienia kamer są odpowiednie, choć czasami niewystarczające. Dźwięki występujące w grze, to sympatyczne odgłosy przyrody. Nic oczywiście nie zastąpi prawdziwego golfa na świeżym powietrzu. Co jednak zrobić gdy na dworze mróz albo pada, zawsze to jakaś namiastka prawdziwych zmagań golfowych, niestety jak na razie tylko namiastka. Wszystkim wielbicielom golfa polecam grę „Actua Golf 3", bo jest bardzo dobrym i urozmaiconym produktem, doskonałym na długie zimne wieczory, nie tylko dla najstarszych posiadaczy konsol. Jeśli ktoś kupił rozgałęzienie mult-tap pozwalające na grę 4 osób jednocześnie, koniecznie musi to wykorzystać. ***Gruby***





INFO

Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**





Grafika 85% Grywalność 79%
Oryginalność 85% Dźwięk 79%

Golf Gremlina, doskonały golf.

WERDYKT 83%







Gex64: Enter The Gecko

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Midway
Data wydania:	Już jest
Cena:	299.00
Dystrybucja:	LucasToys
Platforma:	N64, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Sympatyczna jaszczurka w telewizyjno-kinowym świecie ponownie w akcji.

Gex to taki sympatyczny, skoczny jaszczur. Znają go już doskonale posiadacze Soniego Szarego, czytaj playstacji. Na soniaczku Gex wystąpił już w sumie w trzech rolach. Pierwsza, premierowa, to Gex dwuwymiarowy, dopiero w dwójeczce, którą tak długo rodzili programiści z Crystal Dynamics, stał się pełno trójwymiarową jaszczurą. Potem, no właśnie, wylądowała część trzecia, ale na Soniego Szaraka, a na N64 pojawiła się dwójeczka, to jest sprawiedliwość? Oczywiście, muszę z ochotą donieść wszystkim maniakom „Mario64", że król pozostał na swoim tronie. W chwili obecnej chyba tylko „Sonic3d" jest w stanie zrzucić go z piedestału. Wróćmy jednak do rzeczywistości. Seria z jaszczurem jest chyba najlepszą serią mariopodobną, wprawdzie do hydraulika jeszcze mu wiele brakuje, ale jak tak dalej pójdzie to pewnie „Gex9" będzie bliski „Mario64". No nie, to oczywiście żart, tak źle na pewno nie będzie. Podczas grania najważniejszym bagiem, który walił zdrowo po oczach były kamery. Wprawdzie ustawień jest aż trzy, ale niestety daleko im do intuicyjności „Mario64", biegają jak chcą i granie staje się dość męczące. Buczenie przy próbach odpowiedniego ich ustawienia oznacza, że właśnie tyle udało się nam ustawić. Przy pomieszczeniach zamkniętych, gdzie to zjawisko występuje nagminnie, nie zdziw się jak coś Cię walnie zza rogu czymś ciężkim. Grafika jest bardzo ładna i bogata, wiele się dzieje, jednak etapów jest tylko siedem, niektórzy powiedzą, że to nie mało bo są różne zadania, ja jednak uważam, że „Mario" wyznaczył pewien próg jakości i trzeba się tego trzymać. Jeśli chodzi o jej szczegółowość i bogactwo, to przyznam, że byłem pod wrażeniem i to nie tylko samych pomysłów - obcy z piłą łańcuchową, czemu nie. Ruchy jaszczura są klawe, potrafi on wykonywać różne ciekawe rzeczy, łazić po niektórych ścianach, machać zdrowo ogonem („Crash" się obracał, „Gex" macha ogonem), łykać długim jęzorem na przykład energetyczne pszczółki, wysoko skakać i jeszcze dziesiątki innych rzeczy. Ogólnie rzecz ujmując „Gex" potrafi bardzo wiele i co najważniejsze jest to wszystko przemyślane, za to brawa. Trochę jednak, według mnie, jaszczur jest postacią zbyt dynamiczną, ogólnie rzecz ujmując gania jak nakręcony, rozumiem jaszczurka to jaszczurka, ale w grze programiści mogliby trochę przystopować z tą dosłownością. Muzycznie jest nawet, nawet, taki momentami plumkający James Bond, czemu nie. Poczucie humoru w grze jest duże i za to wielkie brawa, numer z zoombie jest fantastiś, polowania, przednie, naprawdę super, królik, ogólnie pomysł i poczucie humoru bomba. Szkoda jednak, że ten cały telewizyjny humor jednak trochę kładzie zabawę, mówiąc krótko jaszczur nie ma o co walczyć, turla się do przodu i to tyle, trochę mało emocji panowie, nawet dzieci będą ziewać z nudów, co dopiero taki stary, gruby byk jak ja. Pomysł z telewizyjno-kinowymi postaciami, scenami jest klawy, brakuje jednak tego coś, niestety mogę wystawić tylko taką ocenę.

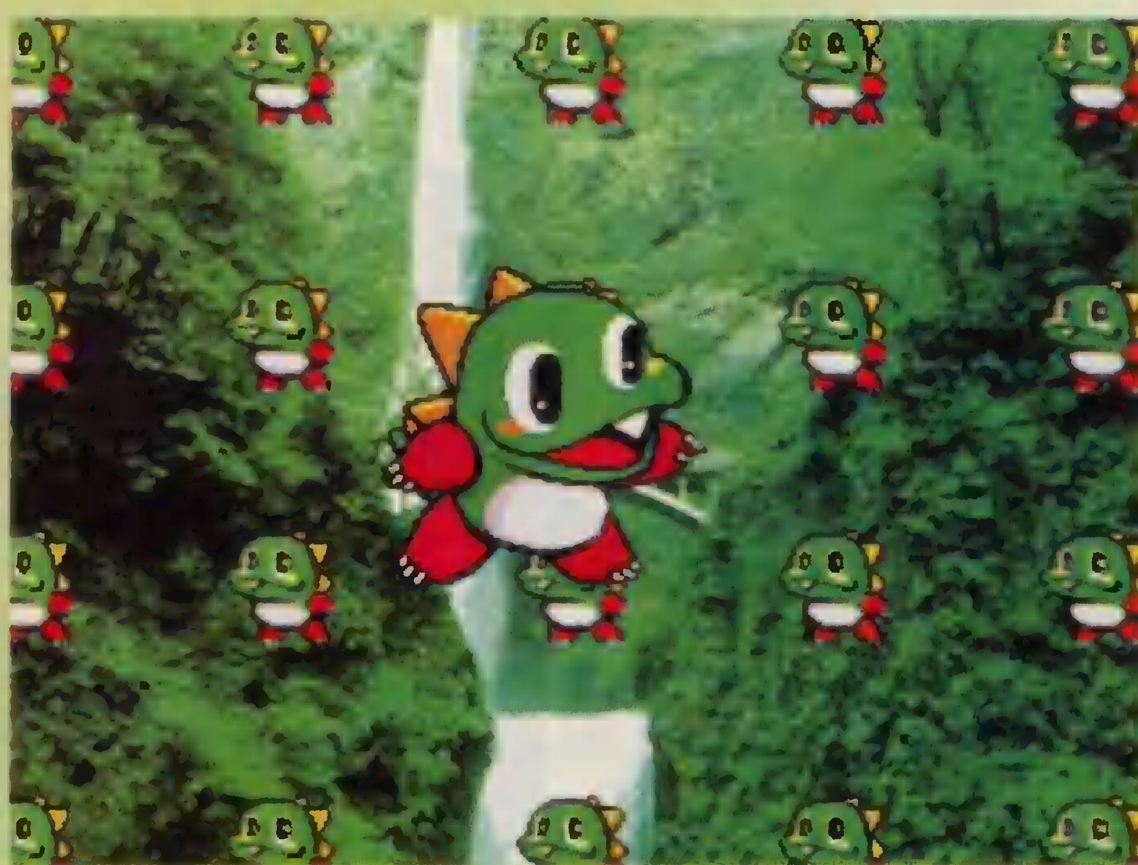
Gruby



Grafika 79% Grywalność 59%
Oryginalność 59% Dźwięk 49%

W dobie „Mario64" i „Sonica" trzeba wymagać znacznie więcej i tak też czynię.

WERDYKT 65%







Bust A Move 3Dx

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Taito
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Coda
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Parę dni temu zaprosiłem do siebie swoją dziewczynę, lecz ta zamiast dawać mi lekcje z biologii poprosiła, abyśmy zagrali w coś na Nintendo. Chcąc czy nie, chwyciłem za cart'a z „Mortal Kombat 4" i zaczęliśmy grać.



Przyjemność zamieniła się jednak w koszmar z chwilą, w której zrobiłem jej fatality (uuupss, Rafuls, nieładnie – przyp. Jagd), rzuciła pada na podłogę, mnie uderzyła w twarz (zupełnie jak w filmie), trzasnęła drzwiami i w płaczu pobiegła do domu. Następnego dnia w szkole powiedziała mi, że woli chłopców, którzy mdleją na widok krwi, niż takich brutali jak ja. Po tak miłym dniu postanowiłem udać się do redakcji, po jakiś nowy soft na Nintendo 64. Tam czekał już na mnie naczelny, trzymając cart'a z „Turokiem 2". Lecz ja odmówiłem przyjęcia tej gierki i powiedziałem, że chcę coś bez przemocy (ach te kobietki...).

I w taki oto sposób w moje łapy wpadła gierka pod tytułem „Bust A Move 3Dx". Pierwszą rzeczą, na którą zwróciłem szczególną uwagę (przed włączeniem jej), jest to, że jej wydawcą jest firma Acclaim, która wydaje ostatnio (przynajmniej na Nintendo) same hity np. „Forsaken", „Turok 1,2", „Extreme G 1,2" oraz wiele innych. „Bust A Move 3Dx" jest tworem japońskiego zespołu developerskiego Taito. Zasłynął on właśnie serią gier logicznych (wydawanych głównie w Japonii) pod tytułem „Bust A Move", a ponieważ tam biły sławnością nawet „Tetrisa", postanowiono wydać je poza krajem kwitnących wiśni. Całą filozofią gry jest dopasowanie do siebie kolorowych kuleczek, kiedy to się uczyni, one (tylko jednego koloru) znikają, a my dalej gramy. Wydawałoby się więc, iż „Bust A Move" jest dziecinnie proste i szkoda tracić na nią jakże cenny czas. Nie jest to prawdą! To, co wydaje się dziecinadą, w rzeczywistości jest całkiem trudne (szczególnie gdy gramy na poziomie trudności – ekspert). Ale to nie wszystko. W grze dostępne są także opcje (prócz gry na jednego gracza) gry z koleżankami lub kolegami (maksymalnie we czworo)! Ciekawym elementem tej gry jest wybór postaci, którą będziemy grać (brzmi to trochę dziwacznie), jednak ja nie zauważyłem żadnych różnic między nimi (a jest ich ok. 15). Oprawa graficzna „Bust A Move 3Dx" jest bardzo dobra i do bólu szczegółowa. W oczy od razu włazi ogromna ilość kolorów, którą zastosowali autorzy. Całość jeśli chodzi o ramkę, przypomina legendarnego „Tetrisa". Natomiast tła występują zarówno jako digitalizowane zdjęcia, jak i ręcznie rysowane obrazki. W praktyce wygląda to bardzo schludnie, czyli po prostu dobrze. Muzyczka, która będzie mam towarzyszyć podczas gry, jest tak dopasowana, aby gracz się nią nie znudził po kilku minutach. Niestety, do doskonałości jej jeszcze bardzo daleko. Dźwięki natomiast zostały wprost doskonale dopasowane do klimatu gierki. A właśnie, klimat! No cóż... chyba nikogo nie zdziwię, jak określę go jednym słowem... cukierkowy (jakby był wprost wyciągnięty z jakiejś bajki dla dzieci). Nie przeszkadza to jednak nawet największym psychopatom, którzy są rządni hektolitrów krwi (ja też do nich się zaliczam), aby się świetnie bawić. Sterowanie w „Bust A Move" jest bardzo przyjemne i wystarczy parę chwil spędzonych przy grze, żeby się z nim oswoić. Standardowo już (jak każda nowa gra na Nintendo), Bust wykorzystuje trzęsidupka oraz memory cart'a. Podsumowanko! „Bust A Move 3Dx" jest świetnym przerywnikiem między „Zeldą 64" i „Turokiem 2". Jest w nim coś, co nie pozwoli Ci nawet na chwilę się od niego uwolnić. Jak już włączysz tę grę, to masz kilka dni wykreślonych z życiorysu, nawet nie będziesz miał czasu pójść do łazienki (ale na zimne piwko zawsze znajdzie się trochę czasu). Nie pozostaje mi więc nic innego niż życzyć Wam miłego giercowania oraz więcej takich gierek na Nintendo 64.

Rafuls



Grafika 82% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

Świetna gra dla całej rodziny!

WERDYKT 86%

NVIDIA WYPOWIADA WOJNĘ FIRMIE 3DFX! TNT W NATARCIU.

HARDWARE

Dziś znajdzią tutaj wiele ciekawego posiadacze konsol (chłopaki od Nintendo – to do Was!). Wielki test gadżetów do Waszych ulubionych maszynek. Dzisiaj... kierownice.

ze świata

• Co prawda informacja ta dotyczy Polski (więc w pewnym sensie jest „Ze świata"), jednak warto ją odnotować - od początku maja na naszym rynku dostępny jest już oficjalnie procesor Celeron 466!

• Oto jak przyspieszenie może doprowadzić do nienormalnych sytuacji. Hewlett-Packard zaprezentował niedawno serwer pracujący z układami 64-bitowymi Intela. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że Merced (czyli właśnie 64-bitowy procesor Intela) zapowiadany jest na przyszły rok... No cóż, nie ma to jak perspektywiczne myślenie...

• Po fali zachwytów nad Linuksem przez fachową prasę przelała się nawałnica słów krytyki. Firma DHBA pierwsza wylała kubły pomyj na ten system, plasując go jako ostatniego na liście najlepszych systemów operacyjnych (za Unixem i NT). Swoje zdanie motywowała brakiem obsługi platform wieloprocesorowych oraz dużych ilości pamięci.

• Firma Logitech znana z produkcji akcesoriów komputerowych uświetniła 30 rocznicę powstania myszki komputerowej wyprodukowaniem dwustumilionowego egzemplarza tego urządzenia. Gratulujemy i szczerze życzymy jak najszybszego podwojenia tej liczby!

• W Wielkiej Brytanii wszczęto pierwszy proces o tzw. spamming, czyli wysyłanie niepożądanych przez adresata listów na jego konto e-mailowe. Oskarżonym jest Virgin Paris, właściciel firmy ProPhoto UK, który wysłał firmom ponad 250 tys. e-maili z ofertami swoich usług! A u nas? Zajrzyjcie do skrzynki.

TNT Eksploduje Po Raz Drugi!

Ledwo na tynku zaczęły pojawiać się akceleratory oparte na chipsecie Voodoo3 firmy 3Dfx, a nVida, jej największy konkurent, obwieściła nadejście układu TNT drugiej generacji.

Suicide

Jak więc widać wojna rozgorzała już na dobre. Oczywiście, jak zwykle zyskają na tym użytkownicy, gdyż obecność dwóch tak prężnych firm na rynku oznacza walkę o klienta. Jako że niedługo trzeba będzie się zastanowić nad wyborem między Voodoo3 a TNT 2, postanowiliśmy napisać co nieco na temat tego drugiego układu, gdyż o specyfikacjach pierwszego wiadomo już praktycznie wszystko.

Jakie nowe rozwiązania zaimplementowano w TNT 2? Przede wszystkim układ ten jest wykonany w najnowocześniejszej obecnie technologii przeznaczonej do masowego użytku, czyli 0,25 mikrona. Oznacza to, że obecnie na tej samej powierzchni układu można upakować więcej tranzystorów wykonujących obliczenia matematyczne, dzięki którym powstaje grafika na ekranie monitora. Liczby mówią za siebie: TNT 2 jest szybsza w renderowaniu od swojej poprzedniczki o 10-17%, zaś jej maksymalna częstotliwość taktowania zegara wynosi 175 MHz (w TNT było 90 MHz). Jeszcze bardziej szokujące są jednak inne parametry: obsługa AGP x4 (co na dzień dzisiejszy nie jest najważniejsze, gdyż w obecnych płytach nie montuje się porządnych chipsetów pozwalających obsłużyć ten standard - ma to zmienić dopiero układ Intela pod nazwą Camino), 300 MHz RAM DAC (odpowiedzialny za konwersję sygnału analogowego na cyfrowy), dzięki któremu możliwe jest wyświetlanie grafiki np. w rozdzielczości 2048x1536 z odświeżaniem 60 Hz lub 1920x1200/85 MHz z 32-bitowym kolorem. Innym powalającym elementem jest wielkość pamięci na karcie, która obecnie wynosi... 32 MB (dostępne są również wersje z 16 MB)! Razem z kartami z zamontowanym układem TNT 2 są dostarczane nowe sterowniki (obsługują standard OpenGL), które są na razie niezbyt wydajne (to zawsze był największy problem TNT), ale producenci „dwójki" obiecują, że będą nad tym usilnie pracowali. Ciekawostką jest to, że nowsze wersje sterowników mają wykorzystywać obecność technologii 3DNow!, która jak zapewne pamiętacie implementowana jest w procesorach AMD. Inną ważną sprawą jest jakość obrazu wyświetlanego przez TNT 2. I tu największe zaskoczenie - otóż nie zmieniła się ona od czasów TNT!!! Producenci utrzymują, że zrobili to celowo, gdyż chcieli „połączyć wspaniałą jakość grafiki wyświetlanej przez TNT z wydajnością wyprzedzającą układ Voodoo2".

Najciekawsze są jednak ceny tego układu. W Polsce karty RIVA TNT 2 z 16 MB SDRAM-u będą kosztować 560 zł, zaś RIVA TNT 2 z 32 MB SDRAM - 780 zł. Sprzedażą tych podzespołów zajmuje się m.in. firma Inter Trade (intertd@intertrade.com.pl). No cóż, teraz wypada już tylko czekać na następny krok 3Dfx-a... ■



Z Force Feedback Czy Bez?

Pecetowe wyścigówki charakteryzują się coraz większym realizmem. A większy realizm - to wiadomo - trudniejsze sterowanie. Dlatego w większości nowych symulatorów do bezstresowego sterowania bryką nie wystarcza już zwykła klawiatura czy nawet joy.

Krzychoo



INFO

Producent:	**Destiny**
Dystrybucja:	**Manta, tel.(022) 6435420**
Cena:	**699.00**

Nie wiem jak wy, ale ja po prostu nie wyobrażam sobie gry na klawiaturze w „TOCA", „GP Legends", czy „Viper Racing" - oczywiście przy nastawionym maksymalnym poziomie realizmu. Przykładowo, podczas skręcania samochodem za pośrednictwem klawiatury koła skręcają się od razu na maksa. Podobnie z gazem i hamulcem - jeśli już ich używamy, to na całego. Jeśli zechcemy na przykład zagrać w „GP Legends", to od razu się przekonamy, że granie w ten sposób nie ma nic wspólnego z rzeczwistoscią - przy każdym dodaniu gazu samochód traci przyczepność i wpada w poślizg. A jeśli nawet dasz radę ruszyć, to pierwszy zakręt również zakończysz na poboczu. Trochę lepiej jest w przypadku analogowego joya, za pomocą którego możemy płynnie przyspieszać, skręcać i hamować. Ale nawet joystick jest czasami zbyt mało precyzyjny. Dlatego właśnie idealnym rozwiązaniem jest kierownica, która pozwala na bardzo dokładne i proste sterowanie samochodem. Na rynku jest sporo produktów tego typu, a ich ceny kształtują się w zależności od producenta i jakości, od ok. 250 do nawet 1200 zł. Dziś przetestujemy dwie kierownice Destiny, produkcji mało znanej firmy Leda. Pierwsza z nich to model podstawowy - kosztuje 299 zł. Druga, z wyglądu prawie identyczna, zawiera force feedback i dodatkowo dwie oryginalne gry. Kosztuje jednak dwa razy więcej - 699 zł.

Najpierw zabrałem się do modelu podstawowego. Kierownica jest z wyglądu bardzo estetyczna i nie ma zbędnych udziwnień. Ma cztery ramiona: dwa górne i dolne. Przycisków łącznie jest osiem, są dość ergonomiczne rozmieszczone, większość z nich jest w zasięgu kciuków. Pod kółkiem umieszczona jest bardzo praktyczna zmiana biegów a'la F1, która pozwala na zmianę przełożeń bez odrywania dłoni. Podłączanie przebiegło bez najmniejszych problemów - może to dlatego, że kierownica nie posiada własnych driverów, a korzysta tylko z windowsowych (sic! - przyp. Jagd). Wystarczy połączyć kierownicę z pedałami, a następnie podłączyć to wszystko pod port gier i zainstalować sterownik zwykłego joysticka - to wszystko. Dalej już można tylko grać.

Na pierwszy ogień poszła „GP Legends". Jak dotąd, grywałem na podobnej kierownicy V3 Interactu. Grając na Destiny, nie zauważyłem większych różnic. Może tylko taką, że zarówno kierownica, jak i pedały Ledy stawiają większy opór. Ponadto kółko umieszczone jest bardziej pionowo, dzięki czemu jazda nie przypomina kierowania autobusem. O dobre trzymanie się podłoża dbają gumowe przyssawki. Na gładkim biurku trzymają się wystarczająco mocno, jednak przy gwałtowniejszych manewrach całe urządzenie potrafi się przesunąć. Kierownica leży dość wygodnie w dłoniach, tylko po dłuższym graniu spocone ręce mogą zacząć się ślizgać po czarnym plastiku. Po graniu w „GP Legends" odpaliłem jeszcze „TOCA", „Viper Racing", „CMR" i „NFS3" - wszędzie zabawa była ciekawa i przyjemna. Przeszkadzał tylko trochę brak regulatora czułości kierownicy. Ale do wszystkiego można się przyzwyczaić. Drugą kierownicę pospiesznie wyjmowałem z pudełka, nie mogąc doczekać się efektów force-feedback. Pudło było o połowę większe i ze dwa razy cięższe. Wyjąłem kierownicę, pedały, dwa oryginały - „NFS3" i „Andretti Racing", oraz zasilacz konieczny do napędzania silniczka siedzącego wewnątrz kierownicy. Opis estetyki i ergonomii daruję sobie, gdyż wygląda identycznie jak poprzedniczka. Jedyna różnica jest taka, że okrągła wstawka po środku nie jest koloru niebieskiego, tylko aluminiowego - bardzo fajny pomysł. Kierownica, w przeciwieństwie do poprzedniej ma regulowalną siłę oporu, dzięki czemu obsługiwać ją mogą zarówno delikatne rączki blondynki, jak i kierowcy ciężarówek ;). Kierownicy nie podłącza się pod GamePorta, ale pod COM-u. Wynika to z tego, że COM ma przepustowość w obydwie strony - informacje płyną nie tylko z kierownicy do komputera, ale również na odwrót. Na dyskietce dostarczonej od producenta znajdują się odpowiednie sterowniki. Na początku miałem małe problemy z wykryciem urządzonka przez moje Windowsy, za to u kumpla instalacja przebiegła bezproblemowo - wina więc leży po stronie mojego sprzętu. Jako pierwsze odpaliłem „GP Legends" - wszystko fajnie, tylko... ta gra nie wykorzystywała force feedback. Odpaliłem więc „Colina" - i dopiero teraz urządzenie pokazało pazury. Wierzcie mi, zabawa jest świetna. Można bez patrzenia na ekran rozróżnić czy jedziemy po wyboistych szutrach, czy po gładziutkim śniegu. Po wpadnięciu na pobocze, kółko dosłownie wyrywa nam się z rąk. O stabilność nie ma się co martwić, gdyż kierownicę można sztywno przykręcić do biurka - wtedy należy raczej martwić się, żeby rzeczy leżące na biurku z niego nie pospadały. Następnie uruchomiłem „Viper Racing". Tu także zabawa była pierwszorzędna, kierownica chodziła leciutko - nic dziwnego - prawdziwy Dodge Viper ma wspomaganie. Potem przetestowałem inne gry. Grało się znakomicie, tylko w „NFS" można by przyczepić się do zbyt ospałych reakcji.

I tak doszliśmy do końca, muszę więc poradzić wam: kupić, czy nie? Prawie trzysta złociszy za pierwszą kierownicę to wcale nie mało, ale z pewnością cena nie jest wygórowana, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę jakość produktu. Sprawa komplikuje się nieco, gdy trzeba zapłacić prawie siedem starych baniek za kierownicę z FF. Nie każdego na to stać i choć zabawa jest naprawdę bardzo, bardzo fajna, to należy mieć wątpliwości, czy producent nie chce za tą kierownicę trochę zbyt wiele. Pewnym usprawiedliwieniem może być fakt, że w opakowaniu są jeszcze dwa oryginały. Może powiem tak: jeśli masz dużo pieniędzy, to spokojnie możesz kupić kierownicę Destiny z FF, a nie będziesz żałował. ■

PS. Kupcie koniecznie następny numer, opisywane wyżej kierownice będą nagrodami w konkursach!



Gadżety do N64!




Do testów otrzymaliśmy trzy produkty do N64 - kierownicę, pad, oraz tremor pack. Na pierwszy ogień poszła kierownica G64 Steering Wheel.

INFO

Producent:	GameStar
Dystrybucja:	Manta, tel.(022) 6435420
Cena:	379.00



Wrażenie kolorystyczne przyjemne, budowa dość solidna, choć przy bardziej krewkim rajdowcu może się okazać, że skuteczność gumowych przyssawek nie jest w pełni wystarczająca - producent mógłby pomyśleć o stałym, stabilnym zamocowaniu do biurka. Do kierownicy dołączono oczywiście przystawkę z pedałami, co, wedle zapewnień producenta, ma zagwarantować pełny realizm. W praniu były trzy tytuły: „Lamborghini", „GT64" (następca „MCR", o ile mnie pamiątka nie myli) oraz „Top Gear Rally". Z tego kompletu najlepiej sprawował się „Lamborghini", a to dzięki zawartej w grze opcji obsługi kierownicy. Gra nabrała nowego wymiaru. Może na początku samochód trudno było opanować, ale już po kilku chwilach można było się przyzwyczaić. Oprócz mnie podobne zdanie mieli składowcy detepowcy, którzy brali udział w testach. „Top Gear Rally" jest klawy, ale raczej tylko na joypada, gdyż dedykowanej obsługi dla kierownicy w nim nie znajdziemy. Nie oznacza to oczywiście, że kierownica z tą grą nie działa, sęk tkwi w tym, że samochód jest bardzo czuły na ruchy kierownicy. W „GT64" było już trochę lepiej, choć nie tak jak w „Lamborghini". Najlepiej kierownica obsługuje z pewnością nowe gry, takie jak „V-Rally99", „MarioKart64", „Diddy Kong Racing", czy „Top Gear Overdrive". Kierownica ma dosyć sporą czułość, co z początku wydaje się być wadą, jednak po dłuższym graniu staje się zaletą. Producent w bardzo praktycznym miejscu umieścił dźwigienkę (jeśli tak to można nazwać) zmiany biegów. Znajduje się ona za kółkiem, i pozwala na zmianę przełożeń bez odrywania rąk od kierownicy. Wartym odnotowania jest także fakt, że kierownica posiada wbudowanego trzęsidupka. Dzięki niemu po uderzeniu bryką w przeciwnika, albo po wpadnięciu na pobocze kółko zaczyna drżeć. Cena tego cuda (349 zł) nie wydaje się być zbyt wygórowaną, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę to, że przeciętna gra na N64 kosztuje niewiele mniej. Świetnym rozwiązaniem byłoby dołączenie do kierownicy jakiejś ciekawej wyścigówki, ale z pewnością nie dałoby się tego zrobić bez podnoszenia ceny. Tak czy inaczej na maksymalne 100 punktów daję 79 pkt. Od firmy Manta otrzymaliśmy również joypada, który jest całkiem dobrą alternatywą dla produktów Nintendo, zawiera ponadto autofire i kosztuje tylko 109 zł. Z mechaniką jest wprawdzie trochę gorzej od produktów Nintendo, jednak ogólnie jest ok. Ciekawą opcją jest możliwość spowalniania oraz przyspieszania gier. Ponadto pad jest przezroczysty, dzięki czemu doskonale wiać jego bebechy. Bardzo wysoko oceniam natomiast tremor packa (czyli trzęsidupka) wraz z ramem pozwalającym na zapis czterech odrębnych zapisów stanu gry. Produkt nie wymaga baterii, krótko mówiąc - doskonały, choć co do jakości wstrząsów miałbym wątpliwości.

Gruby Design

PS. Za udostępnienie gier na Nintendo 64, dziękujemy firmie Comat z Warszawy.

KONKURS N64!

Wśród wszystkich, którzy wymienią co najmniej pięć smochodówek, które powstały na N64 rozlosujemy testowane dziś urządzenia. Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych na adres redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „Konkurs N64". Nagrody ufundowała firma Manta.

Jest cudownym dzieckiem gier, postacią w typie gwiazdy rocka, której sama obecność w Ion Storm powinna gwarantować sukces tej firmy. Ale jego „dziecię", „Daikatana", jest bardzo opóźnione i jak do tej pory wygląda na to, że jego firma wydała ponad 26 milionów dolarów z kasy Eidos...

JOHN ROMERO

Rozmawiał: Ross Atherton

Kiedy pod koniec 1996 roku, wraz z Bobem Wrightem, Tomem Hallem, Jerrym O'Flahertym i Toddem Porterem zakładał Pan Ion Storm, to jak Pan wyobrażał sobie tę firmę? Jakie były dla Pana główne cele stojące przed nią?
Chcieliśmy być w stanie robić równocześnie trzy gry i mieć duży zespół, który by to umożliwiał. Tak szeroki zakres chciałem mieć szczególnie dlatego, że interesuję się różnymi rodzajami gier - RPG, strategicznymi, grami akcji - i chciałem móc wybić się w rozmaitych dziedzinach. Niesamowitą firmą jest Square Soft i robi najlepszą grę RPG wszech czasów. Chciałbym znaleźć się w firmie tego rodzaju, która będzie wydawać gry podobne do Final Fantasy VII. Chciałbym móc wzbudzać odzew wśród zagorzałych graczy w role-playing, ale jednocześnie produkować gry będące czymś odmiennym. Chciałbym móc się szczycić „Daikatana", „Anachronax" oraz „Deus Ex".

Na ile została opóźniona „Daikatana" przez odejście ośmiu członków zespołu pod koniec minionego roku?
Zanim ponownie skompletowaliśmy zespół zasadniczy, opóźniło nas to o jakiś miesiąc, ale równocześnie było to dla nas korzystne, ponieważ ludzie, którzy odeszli nie byli zadowoleni z pracy, a więc nie pracowali z pełnym zaangażowaniem. Teraz mamy naprawdę fajny zespół - są oni szalenie podnieceni, wręcz tu mieszkają [w studio] i są naprawdę produktywni.

Czy utworzenie Ion Storm było najlepszym posunięciem w Pańskiej karierze?
Tak, na dłuższą metę, tak. Musiałem radzić sobie z całą masą nowych spraw i nowych ludzi oraz zmienić sposób załatwiania spraw. Poprzednio pracowałem w bardzo małym zespole, teraz mam do czynienia z naprawdę dużym zespołem i zajmuję się sprawami od strony biznesowej. I lubię to - dobrze jest wiedzieć jak najwięcej, szczególnie jeśli jest się znacząco zainteresowanym osobiście powodzeniem firmy. Teraz mogę wziąć udział w takiej części prowadzenia interesów, w jaką mam ochotę się angażować.

A jaka była Pańska najgorsza decyzja?
Nigdy takiej nie podjąłem. Niczego nie żałuję.

Czy był Pan rozczarowany stosunkowo słabą sprzedażą pierwszej gry z Ion Storm, czyli „Dominion: Storm Over Gift 3"?
Nigdy nie oczekiwałem, że będzie się ona naprawdę dobrze sprzedawać. To była zasadniczo gra Todda [Portera] i „Dominion" podobała mi się, kiedy ją oglądałem jeszcze w 7th Level. Nie uważałem, że jest to gra RPG następnej generacji czy coś w tym stylu, ale była przyzwoita. Kiedy Tom, Jerry, Todd i ja zakładaliśmy firmę, naszą wizją było robienie takich gier, jakie zawsze chcieliśmy robić. Nie zamierzam pouczać Todda jak ma robić swe gry - wszystkim, co mogę zrobić, jest podzielenie się sugestiami. Kiedy więc Todd zdecydował, że chce dokończyć grę, którą rozpoczął w 7th Level, to nie zamierzałem go powstrzymywać. Opuścił on 7th Level, aby przejść do pracy z nami, a kiedy zakupiliśmy „Dominion", to naprawdę pragnął ją dokończyć. To była jego pasja, więc uznałem, że wyjdzie to nam na dobre. Ale w konsekwencji pojawienia się „Total Annihilation" i innych gier wykorzystujących 3D, ta gra nie wyglądała już zbyt futurystycznie.

Czy nie żal Panu początkowych wysokich notowań, jakie Ion Storm miała w branży? Czy nie życzyłby Pan sobie móc trochę dłużej nie znajdować się w świetle jupiterów?
Myślę, że mogłem to nieco wyciszyć, ale zawsze rozmawiałem z prasą... Z drugiej strony ludzie mogliby nie dowiedzieć się kim byliśmy. A nie chcieliśmy być nikim... chcieliśmy, żeby ludzie wiedzieli, że jesteśmy wielką firmą, wykonującą trzy gry. Potrzebowaliśmy rozgłosu, ale gdy tylko zrobiliście nam trochę prasy (PC Gamer), w wasze ślady poszła reszta psim, bo potrzebne im były ciekawe historie.

TROCHĘ HISTORII

Żółte Ferrari Johna

John Romero mówi, że gry zaczął programować w wieku 13 lat i do tej pory nie przestał. Pracował z Johnem Carmackiem, Tomem Hallem i Mikem Wilsonem w maleńkiej firmie zwanej Id, gdzie wyprodukowali wspólnie kilka gierek, o których może zdarzyło się Wam usłyszeć. A konkretnie mówiąc były to „Wolfenstein 3D", „Doom", „Doom II" i „Quake". Błyskawiczny sukces Id pozwolił Johnowi zasmakować życia na najwyższym poziomie i wkrótce kupił sobie pierwszą zabawkę - żółte Ferrari. Częściowo taki właśnie życiorys doprowadził do podpisania przez Eidos tak kosztownej (26 milionów dolarów do Gwiazdki 1998 roku oraz deklarowane koszty bieżące w kwocie 900 tys. dolarów miesięcznie) umowy na trzy gry (wraz z opcją na trzy kolejne) z Ion Storm. Jednak tylko czas może pokazać, czy ta inwestycja się opłaciła.



Choć nie ma dachu, to należący do Romero Wendy House jest obiektem zawiści światka gier.

Romero i Julia (oraz gry)

Romans Johna w świecie gier na PC.



"Straszliwie jestem ciekawy tego ziemskiego czegoś, zwanego... *miłość*".



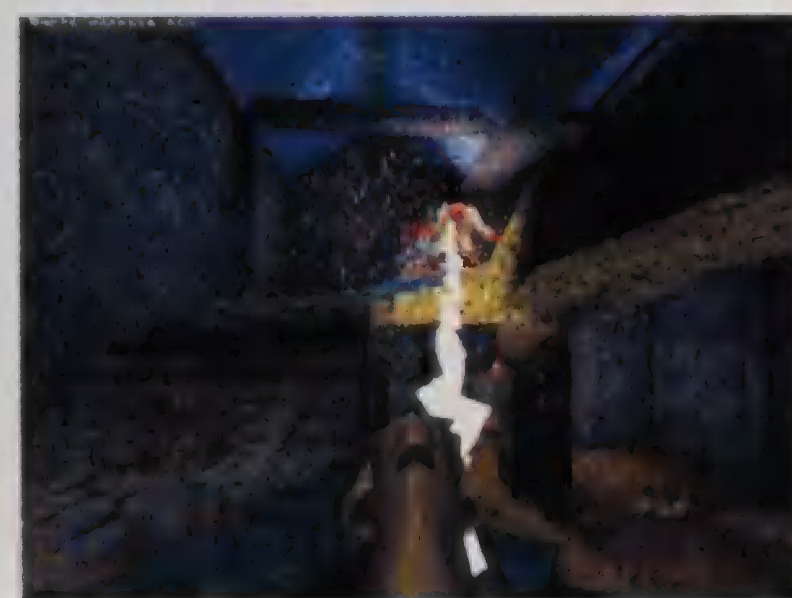
Walka o miejsca przy basenie przybiera na sile.











Gry, które zostały dokończone przez Johna Romero - no popatrzcie, jednak takie istnieją.

W „Daikatana" jest cała masa elementów, o których wiem, że będą lepsze niż „Half-Life". Będą one musiały być wykonane w prawidłowy sposób, ale wiem, że ich efekt będzie się sumował, czyniąc „Daikatana" czymś niesamowitym.

Na ile uraził Pana artykuł w Dallas Observer [który cytował przecieki z poczty e-mail dotyczące wewnętrznych tarć w Ion Storm i opisywał firmę, jako stającą się „nieco podobną do jednego ze światów koszmarnych snów samego Johna Romero"?
Tak naprawdę to w ogóle nic z tego mnie nie uraziło, bo było w tym zbyt wiele łajna. To było coś jak zabawa w głuchy telefon - ktoś coś powiedział, ktoś to zapisał i poszło do druku. Wszystko to poszło do sądu i dlatego nie chcę wdawać się w szczegóły - bo tak naprawdę, to liczą się gry. Tak więc w ogóle nie poczułem się zraniony, ponieważ to był kretyński artykuł - rodzaj zemsty. Ludzie dowiedzą się po procesie, o co w tym naprawdę chodziło.

Jak Pan odbiera różnice między rynkami gier w USA i Europie?
Tak naprawdę to nie jestem świadom jakiejś wielkiej różnicy między nimi...Eidos informuje nas, że około 65% gier wykonanych w USA, będzie sprzedanych w Europie, więc w sposób oczywisty jest to naprawdę duży rynek. Przywykłem do rozpoznawania gier lub pewnych aspektów gier jako europejskich, ale ostatnio już tak się nie da. „Continuum", „Alone In The Dark", „Relentless"... można by rzec, że są one europejskie, ponieważ bardzo odmienny jest styl wprowadzania informacji. Takie drobiazgi jak konkretne klawisze sterujące dają wskazówki na temat pochodzenia niektórych gier oraz tego, dla kogo pierwotnie zostały zrobione.

A co ze sposobem, w jaki ludzie grają w gry? Na przykład granie w Internecie nie jest w Wielkiej Brytanii równie popularne jak w Stanach.
To prawda i jest to spowodowane głównie tym, że Wielka Brytania nie ma takiej samej infrastruktury internetowej. W USA jest to powszechniejsze, a rozmowy lokalne są bezpłatne. Mogę pozostawić swojego peceta w połączeniu z Internetem nawet i przez miesiąc i nie zapłacę za to ani centa. A to powoduje ogromną różnicę.

Z tego powodu w Europie aspekt rozgrywki na pojedynczego gracza w „Daikatana" będzie o wiele ważniejszy?
Daikatana będzie doskonale pasować na rynek europejski, ponieważ jest to gra, która skupia się na aspekcie rozgrywki na pojedynczego gracza. Tryb multi-player powinien być też zabawny, ale nie będzie to przypominać „Quake III: Arena".

Tak więc nie będzie Pan próbować bezpośredniej rywalizacji z „Quake III: Arena"?
Nie, w ogóle nie. Można tu dostrzec rozdział, jaki nastąpił wśród gier akcji - w „Quake III" twórcy poszli w stronę multi-player, a my skierowaliśmy się ku pojedynczemu graczowi. Oni będą w swej grze multi-player mieć pewien aspekt rozgrywki dla pojedynczego gracza, a my będziemy mieć aspekt multi-player w grze dla pojedynczego gracza. Ale nie można uzyskać gry, która w doskonały sposób skupia się na obu tych opcjach i właśnie tak się dzisiaj opracowuje gry. To kwestia specjalizacji na dwóch, bardzo odmiennych obszarach.

A co Pan myśli o „Half-Life"?
„Half-Life" jest wspaniała. Obecnie jest to najlepsza z gier dla pojedynczego gracza. Ale w „Daikatana" jest cała masa elementów, o których wiem, że będą lepsze niż „Half-Life". Aby odnieść sukces, będą one musiały być wykonane w prawidłowy sposób, ale wiem, że ich efekt będzie się sumował, czyniąc „Daikatana" czymś niesamowitym. Zanosi się, że będzie to wspaniała gra.

Czy są w „Daikatana" jakiekolwiek elementy, z których musiał Pan zrezygnować, albo z których nie jest Pan zadowolony, a wynikające z ograniczeń w procesie opracowywania gry?
Nie. Od samego początku, kiedy to decydowaliśmy, co chcemy mieć w „Daikatana", skupialiśmy się na umieszczeniu w grze wszystkich tych elementów. Chciałem wyprodukować grę zgodną z dokumentacją projektową - oczywiście z rozmaitymi modyfikacjami, ale w swej istocie będącą grą o jakiej pierwotnie myślałem. Zostały dodane wszelkie bajery zgodne ze współczesną techniką - zastosowaliśmy engine z „Quake II" i wygląda to naprawdę wspaniale. Wygląda lepiej niż kiedykolwiek ośmieliłem się marzyć, kiedy po raz pierwszy powziąłem pomysł „Daikatana" - wyprzedza zamierzenia o całe lata świetlne. Zarówno od strony pomysłu, jak i projektu spełnia ona wszystko, czym w mych zamierzeniach miała być.

Czy właśnie dlatego tak długo to trwa?
No cóż, przerzucenie się na engine „Quake II" naprawdę nam dopiekło. Zakładaliśmy, że kod „Quake II" po prostu da się wstawić w całe nasze wykonane wcześniej dzieło, ale okazało się, że ani jeden fragment naszego kodu nie mógł być wykorzystywany przez engine. Wszystko musieliśmy przepisywać od nowa, włącznie z przekodowywaniem map dla efektów takich, jak barwne oświetlenie, a nasi programiści musieli pracować z elementami, z którymi nie mieli doświadczenia.
Tak więc najpierw musieliśmy dobrać się do samego engine'u gry, dokładnie go rozpracować, a następnie zrobić coś, co będzie wyglądało lepiej niż „Quake II". Biorąc to wszystko pod uwagę, można powiedzieć, że odwaliliśmy kawał dobrej roboty. Ci faceci, którzy zdecydowali się od nas odejść, przez jakiś czas nie przykładali się do pracy, więc kiedy odeszli zrobili nam tylko uprzejmość. Mam całkiem nowy zespół i teraz dopiero dajemy kopa! Teraz nie muszę się już martwić o morale swych ludzi, gdyż wszyscy są szczęśliwi przy pracy nad grą. Oni skupiają się na pracy, a nie na polityce firmy.

Przez jak długi czas morale w firmie było niskie?
To były co najmniej cztery miesiące... a może sześć. Wszystko się zaczęło, kiedy pozbyliśmy się Boba [Wrighta, byłego Dyrektora Operacyjnego], ale tak naprawdę, to nie mogę o tym mówić, z powodu sprawy sądowej.

Z rozmów z niektórymi z Pańskich kolegów wywnioskowałem, że jest Pan kimś w rodzaju pracoholika. Czy jeśli zaangażuje się Pan w jakiś projekt, to czy w ogóle potrafi się Pan od niego oderwać, czy też przez cały czas zaprząta on Pańskie myśli?
Jestem tu przez cały czas, świątek i piątek, soboty i niedziele, aż do późnej nocy... Chcę dokończyć tę grę. Zachowując ją przez cały czas w swej głowie nie zapomnę żadnego z jej fragmentów. Ktokolwiek z zespołu może do mnie przyjść i zapytać o najdrobniejszy ze szczegółów gry, a ja będę znać odpowiedź. Większość każdego dnia spędzam po prostu pracując z coraz to innym członkiem zespołu, odpowiadając na pytania i wskazując co robić. Projekty map, programowanie, sprzężenie zwrotne z uzbrojeniem... proszę tylko wymienić nazwę, a powiem, że wszystko to w jakiś sposób podrasowywałem. Nie mam ani trochę czasu na osobiste zajęcie się projektem mapy czy programowaniem - muszę wszystkimi kierować, więc jest to nieco inna forma pracy. ■

MAŁE KŁOPOTY

Droga od „Dooma"

Na początku 1997 roku Ion Storm poufnie przewidywała, że „Daikatana" powinna ukazać się akurat na Gwiazdkę tego samego roku. Niewielu było zaskoczonych, kiedy ten termin nie został dotrzymany, ale tego co zaszło w życiu firmy w ciągu minionych 18 miesięcy nikt nie był w stanie przewidzieć. W 1998 roku odeszła lub została wyrzucona ponad połowa pracowników Ion Storm, w tym większość zespołu tworzącego Daikatana oraz dwóch z sześciu współwłaścicieli. W maju zeszłego roku Dyrektor Operacyjny, Bob Wright, został usunięty za nielegalne wszczęcie buntu pracowników w próbie odsunięcia prezesa, Todda Portera. Wright wytoczył proces cywilny, zarzucając niezgodne z prawem zerwanie kontraktu oraz naruszenie jego interesów jako udziałowca spółki. Sprawa miała trafić na wokandę w lutym, ale plotki głoszą, że została opóźniona, kiedy prawnicy Ion Storm zebrali zeznania byłych współpracowników Wrighta. Można jednak mieć pewność, że Ion Storm nie pozostawi tej sprawy odłogiem.







Balur's Gate

W numerze lutowym zamieściliśmy recenzję „BG", wystawiając jej ogólną ocenę 90%. Pomijając niewielkie niedociągnięcia tej gry śmiało możemy ją polecić każdemu miłośnikowi gatunku RPG. Świat, w którym przychodzi man się poruszać nie należy do najprostszych, tak więc z pewnością nieocenionym w trudnych chwilach okaże sie opis, którego część pierwszą poniżej prezentujemy. Znajdziecie w niej rozwiązania do następujących zadań: Jak oczyścić kopalnie; Jak sprzątnąć bandytów; Jak zamieść las Cloakwood; Jak wejść do miasta.

Na początek opiszę kilka pożytecznych rad i wskazówek, aby każdy mógł pomyślnie przebrnąć przez wiele zasadzek i trudności. Po pierwsze, w Twojej drużynie powinien znajdować się złodziej. Najlepszym w początkowych rozdziałach gry jest Imoen i raczej nie powinieneś usuwać jej z drużyny, gdyż dzięki niej unikniesz wielu nieprzyjemnych spotkań, a Twoje kieszenie napełnią się dodatkowym złotem i magicznymi przedmiotami. Przed 6 rozdziałem powinna ona posiadać przynajmniej 60% znajdowania i rozbrajania pułapek, 60% ukrywania i 50% otwierania zamków.

● Powinieneś zwrócić uwagę na rodzaj formacji, w jakiej porusza się Twoja drużyna, staraj się używać pierwszej formacji w podziemiach i kanałach. Drużyna nie powinna wtedy ulec rozproszeniu. Postaraj się również umieścić swoich najlepszych wojowników na początku szyku, za nimi magów i kapłanów. Wojownicy wchodzą do walki z przeciwnikiem, magowie zza ich pleców rażą wroga czarami, a nad tym wszystkim czuwają kapłani, by w razie czego pospieszyć z leczeniem.

● Kiedy rozpoczynasz penetrację nowego obszaru, wyznacz do tego celu złodzieja, który ukrywając się w cieniu zlokalizuje część niebezpieczeństw. Wtedy możesz spokojnie zaplanować atak lub też wybrać najbezpieczniejszą drogę.

● Jednym z najlepszym sposobów radzenia sobie z dużymi grupami przeciwników, jest następująca technika. Po zlokalizowaniu nieprzyjaciela przez skradającego się złodzieja, wyślij tam maga (posiadającego czar „Cuchnący Obłok" lub „Pajęczyna"). Spoza zasięgu ich wzroku rzucasz jeden z wyżej wymienionych czarów (nie zapomnij usunąć stamtąd ukrytego złodzieja). Gdy przeciwnicy są nieprzytomni lub unieruchomieni, Twoi wojownicy strzelają do nich spoza zasięgu działania czaru, a mag kontynuuje rzucanie czarów ofensywnych. Jeszcze innym wariantem takiego ataku jest połączenie czarów „Cuchnący Obłok" i kapłańskiego „Stworzenie Szkieletów" - przeciwnicy padają nieprzytomni, a szkielety odporne na działanie tego czaru, systematycznie wyżynają wszystkich omdlałych (nawet wysokopoziomowych przeciwników).

● Kolejnym niezbyt czystym zagraniem jest wykorzystanie „krzaka" tkwiącego w programie. W wielu przypadkach przypadkowe spotkania po krótkiej dyskusji kończą się walką. Gdy jesteś nieprzygotowany często kończy się ona Twoim zgonem. Jak to ominąć? Gdy już wiesz gdzie znajduje się osobnik, który zaatakuje po rozmowie, wysyłasz w jego pobliże „ukrytego w cieniu" złodzieja. Mimo tego, że jest on niewidoczny, rozpoczyna się rozmowa, jednak gdy się ona kończy, przeciwnik nie atakuje, gdyż nie widzi złodzieja. Ten nie niepokojony wraca do drużyny, która teraz może przygotować się do walki.

● Na wyższych poziomach doświadczenia złodziej staje się również wspaniałą „bronią ofensywną". Ukryty w cieniu, dzierżący w dłoni sztylet lub krótki miecz jest w stanie zadać podstępny „cios w plecy". Przy tym sposobie ataku uszkodzenia ulegają podwojeniu lub potrojeniu (dotyczy to poziomów osiągalnych w tej części Baldur's Gate). Niektórzy wrodzy magowie giną od jednego takiego uderzenia.

● Nie zapominaj, że nie możesz rzucać czarów i leczyć postaci, które są niewidzialne lub ukrywają się.

● Nie zapominaj również wyposażyć swoich wojowników w różne rodzaje broni, gdyż niektórzy przeciwnicy są odporni na niektóre jej rodzaje, np.: zupełnie bezcelowe jest strzelanie lub dźganie włócznią wszelkich śluzów i galaret pojawiających się na Twej drodze gdyż są one częściowo odporne na ten typ broni. Najlepiej w ich wypadku, a także szkieletów, sprawdzają się młoty bojowe i morgensztery.

● Jak wiadomo w kupie raźniej, więc gdy nauczysz się czaru Przyzwanie Potworów lub też w przypadku kapłana, gdy Bogowie obdarzą Cię możliwością Tworzenia Szkieletów, nie wstydź się i rzucaj te czary jak najczęściej. Gdy poślesz je przodem, unikniesz wielu problemów. W większości przypadków wrodzy magowie i kapłani to właśnie na nie rzucają większość swoich czarów, a nawet najlepsi wojownicy nie stawią czoła dwudziestu szkieletom.

● Kiedy brakuje Ci miejsca w plecaku, a niektórych rzeczy nie chcesz sprzedawać (głównie wszystkich znalezionych dokumentów i niektórych magicznych napojów), postaraj się znaleźć jakieś beczki lub szafki w gospodach, gdzie będziesz mógł bezpiecznie złożyć cały ten towar bez obawy, że zniknie on w trakcie gry.

● Zawsze po zakupy wysyłaj postać z największą Charyzmą, zawsze jest to szansa na oszczędzenie odrobiny gotówki.

● Na zakończenie rada dla pazernych i bezwzględnych. Wędrując na zachód od Beregostu napotkasz Mrocznego Elfa Drizzt'a Do'Urdena (postać znaną z licznych opowiadań i powieści osadzonych w realiach Zapomnianych Królestw). Prosi Cię on o pomoc w walce z gnollami (nie wiadomo zresztą po co, gdyż kiedy dochodzi do walki robi z nich sieczkę). Zgódź się, a gdy dojdzie do walki zaatakuj go. Walka z nim nie należy do najłatwiejszych (i zbyt honorowych, gdy go zabijesz Twoja reputacja spada bodajże o 9 punktów), ale magiczne przedmioty znalezione przy nim są tego warte, zwłaszcza dwa magiczne miecze (miłośnicy AD&D a



zwłaszcza Zapomnianych Królestw zapewne orientują się o co chodzi, innym proponuję przekonać się samemu). Dla bardziej odważnych, a także obdarzonych refleksem, proponuję zapolować na Elminstera, mi staruszek niestety ciągle się wymykał, ale kto wie może ktoś będzie miał więcej szczęścia.

Prolog

Wyposażony w pałkę i nieco gotówki, swą przygodę zaczynasz w Candlekeep przed knajpą Winthropa. Wstąp do środka i pogadaj z właścicielem, gdyż musisz zrobić małe zakupy. Potrzebujesz uzbrojenia, w użyciu której Twa postać jest biegła i jakiejś najtańszej zbroi. Jak starczy kasy, to łuk i strzały są zawsze miłym dodatkiem. Zwróć uwagę na gości w knajpie i wśród nich odszukaj Firebeada Elvenhaira. Od niego dostaniesz pierwsze zadanie. Musisz odnaleźć znajdującego się w obrębie murów biblioteki Tethorila i poprosić go o magiczny pergamin, którego potrzebuje Firebbead.

Odszukaj Phylydię. Dziewczyna zgubiła książkę i poprosi Cię o pomoc. Pogadaj z Dreppinem, to ten gość na lewo od niej, a dowiesz się, że książka została zgubiona w sianie przy którym stoi krowa Nessa. Gdy będziesz chciał podziękować Dreppinowi za informacje ten poskarży się, że Nessa jest chora i potrzebuje lekarstw. Udaj się na wschód mapy i pogadaj z Hullem. Poprosi Cię on o miecz znajdujący się w koszarach. Szukając miecza znajdziesz lekarstwo dla krowy i spotkasz niejakiego Fullera, który poprosi byś kupił mu nieco bełtów do kuszy od Winthropa. Jeżeli okażesz się uczynnym gościem, Fuller da Ci w nagrodę magiczny sztylet +1.

Chodząc po Candlekeep zaglądaj do wszelkich beczek i skrzynek jakie napotkasz. Zazwyczaj są w nich przedmioty które możesz sprzedać Winthropowi. Ktoś nasłał na Ciebie zabójców, którzy czają się gdzieś w zabudowaniach, bądź więc ostrożny. Gdy znudzi Ci się Candlekeep, wejdź w obszar murów biblioteki i pogadaj ze swoim ojczymem Gorionem. Rozmowa ta rozpoczyna prawdziwą przygodę w Zapomnianych Królestwach uniwersum AD&D.

Rozdział Pierwszy

Zaraz po śmierci Goriona powinieneś spotkać złodziejkę Imoen. Pozwól jej przyłączyć się do siebie, ponieważ umiejętności złodziejskie, nawet jeżeli nie zamierzasz kraść na prawo i lewo, są raczej niezbędne. W miejscu śmierci Goriona leży nieco przedmiotów, które w najbliższym mieście zamienić możesz na walutę. W okolicy pętają się też Xar i Mortaron. Czyli halfling i popaprany mag o złych charakterach. Również ich możesz włączyć do składu, jednak są strasznie marudni i gdy Twa reputacja będzie wzrastać zaczną fiksować. W następnej lokacji powinieneś napotkać gadatliwego starca i upolować swędzącego się ogra.

Swe kroki powinieneś skierować do warownego zajazdu zwanego „Friendly Arms Inn". Bądź ostrożny, gdyż czeka tam nasłany na Ciebie łowca nagród. Tym razem jest to mag. Posługuje się głównie magicznymi pociskami i czarem Horror. Spróbuj wycelować w niego całą posiadaną broń miotającą, a Xarowi każ rzucać czary. Gdy nie będzie zdolny przestraszyć drużyny Twój najlepszy siepacz powinien z łatwością go sprzątnąć. W knajpie czekają na Ciebie Khalid i Jaheira. Pozwól im przyłączyć się do grupy, gdyż na tym etapie są najlepszymi sprzymierzeńcami, jakich możesz znaleźć. W świątyni znajdującej się niedaleko knajpy kup sobie pergamin z czarem „Stone to flesh". Czar ten przyda się przed czekającą Cię wyprawą w głąb kopalni w Nashkiel.

W zajeździe możesz dostać zlecenia na trzy drobne robótki. Pierwsza to odzyskanie pierścienia dla niejakiej Joi. Pierścień został ukradziony przez czające się w północnych częściach mapy Hobgobliny. Musisz po prostu upolować tego w zbroi innej niż ma reszta. Druga robota to odzyskanie skradzionego pasa, trzecia to zajęcie się plagą pająków w jednym z domów w Beregost.

Idź więc do Beregost i oczyść rzeczony dom z pająków. Znajduje się on w południowej części miasta. By sprawa poszła gładko, rozdaj walczącym w zwarciu odtrutki otrzymane od zleceniodawcy.

Łatwą robotą jest zlecenie, które otrzymasz od znajdującego się w okolicy Elvena Firebeada. Potrzebuje on pewnej książki. Książkę ma barman w knajpie „Feldpost" i chętnie odda ją za dwie sztuki złota.

Zwiedzając miasto, powinieneś spotkać Kaigana. Wojownik ten chętnie wesprze swym orężem Twoją bandę. Rankiem, niedaleko słupa z nazwą miasta kręci się człowiek, który jeśli zagaisz do niego powie Ci, że poszukiwany jest niejaki Bassilus. By dodać impetu Twoim poszukiwaniom wspomni także, że za jego głowę wyznaczono pięć tysięcy sztuk złota.

Z polowaniem na Bassiliusa radzę się nieco wstrzymać, gdyż jest to całkiem potężny kleryk sterujący bandą martwiaków. Gdy uznasz, że jesteś już wystarczająco „niezły" (tak koło 4-5 rozdziału nie powinieneś mieć z nim żadnych kłopotów), poszukaj go w lokacjach na zachód od Beregost.

Przed knajpą zwaną „Burning Wizard" stoi bard Garrick. Gdy tylko się doń zbliżysz, poprosi Cię byś wspomógł jego panią Silke. Jednak akcja wskaże, że to ci przeciw którym Cię wynajęto potrzebują pomocy, a Silke jest złą wiedźmą. Babsko rzuca całkiem potężne czary więc zabij paskudę, w sposób w jaki załatwiłeś pierwszego wrogiego maga. Kiedy Garrick zobaczy jak się mają sprawy, zaproponuje Ci swoje towarzystwo. Powinieneś mieć dwa wolne miejsca w drużynie, więc nic nie stoi na przeszkodzie by włączyć w jej skład barda.

We wschodniej części miasta mieszka Marianne. Jej mąż wyruszył w podróż i biedaczka nie ma od niego żadnych informacji. Jeżeli odnajdziesz jej dom dostaniesz następne zlecenie. Jasne, masz szukać męża lub jakichś informacji o nim.

Rozdział Drugi

Idź do Nashkel. Gdy będziesz przy miejscowej gospodzie, napadnie Cię kolejny łowca nagród. Znowu będzie to mag. Klasyczny sposób na magów działa jak zwykle dobrze.

Odszukaj Berruna Ghastkela. Powie Ci on, że było by miło gdybyś rozwiązał problemy z lokalną kopalnią. Nakręcony krążącymi plotkami powie Ci, że zalęgły się tam demony. Nie przejmuj się tym specjalnie tylko przyjmij robotę i śmiało ruszaj. Po drodze spotkasz Minsca. Jest on tropicielem o wyjątkowej sile. Ma kłopot, bowiem Gnolle porwały i uprowadziły do swej fortecy jego ukochaną. Przyrzeknij mu, że pomożesz ją uwolnić, a przyłączy się on do Ciebie. Jeżeli uważasz że potrzebny jest Ci mag, możesz skoczyć do owej twierdzy i uwolnić dziewczynę. Znajduje się ona w jednym z dołów do których gnolle wrzucają trupy. Ponadto jeżeli pomożesz Minscowi oboje zostaną na stałe w Twojej drużynie.

By zdobyć fajny miecz i nieco doświadczenia, możesz rozwiązać sprawę zaginionych klejnotów. Posądzany o ich kradzież rzeźbiarz pracuje w południowej części mapy, na której znajduje się wejście do kopalni. Gdy zaczniesz z nim rozmawiać, zgódź się, by mógł dokończyć swą pracę. Po jakimś czasie przyjdzie po niego, zanęcony nagrodą wyznaczoną przez mieszkańców Nasghiel, łowca głów. Oczywiście warto go sprzątnąć. Jest to jednak twardy typ i na początkowych poziomach doświadczenia trudny do zabicia. Najlepiej rzucić na niego czar oplątanie i strzelać spokojnie z dystansu. Odzyskane klejnoty możemy uczciwie oddać lub sprzedać za lepszą cenę.

Można jeszcze załatwić sprawę zaginionego kapitana miejscowego garnizonu. Ludzie powiadają, że oszalał i zbiegł gdzieś na zachód. Szukaj go w zachodniej części mapy między Beregost a Nasghiel. Powinien być w lokacji z rozbitą kupiecką karawaną. Gdy go zabijesz, okaże się, że kapitan znajdował się pod wpływem magicznego przekleństwa.

Zanim udasz się oczyszczać kopalnie pamiętaj, by zaopatrzyć się w lecznicze płyny inaczej będziesz musiał wciąż kursować między kopalniami a sklepem. W lokacji, w której znajduje się cyrk, odszukaj zamienioną w kamień kapłankę i za pomocą czaru zakupionego we „Friendly Arm Inn" odczaruj biedaczkę. Możesz ją włączyć do drużyny, gdyż ten co mąci w kopalniach jest tym samym, który rzucił na nią zaklęcie, więc babka pała rządzą zemsty.









W kopalniach atakują Cię bandy koboldów i pająki. Te ostatnie potrafią być kłopotliwe jeżeli nie wziąłeś ze sobą wystarczającej ilości odtrutek. Najbardziej niebezpiecznymi przeszkodami są pozastawiane pułapki. Z tego względu postacią prowadzącą powinien być złodziej z włączonym wykryciem pułapek.

Na ostatnim poziomie kopalni przebywa sługa największego mąciciela w grze Mulahey. Łajza przyzwie na pomoc szkielety i koboldzich komandosów wyposażonych w zapalające strzały. Wyrwij chwasty, po czym przeszukaj komnatę. Prócz przedmiotów złota i listów znajdziesz uwięzionego maga. Zwie się on Xan i ma fajowy magiczny miecz, którego niestety tylko on może używać. Biorąc pod uwagę zdolności magów do walki wręcz nie jest to wielki bonus, a ponadto Xan jest strasznym zrzędą, więc nie polecam go w drużynie.

Rozdział Trzeci

Gdy skończysz plądrować jaskinie Mulaheya, udaj się na wschód mapy. Jest tam skrót na powierzchnię. Jednak broni go parę porcji zabójczego kisielu, które będziesz musiał rozmontować po drodze. Najlepiej działają na nie narzędzia tępe - maczugi, młoty itp.

Wyjdziesz na jakimś pustkowiu. Jeżeli masz ochotę na ostrą walkę to poszperaj w północnych obszarach mapy. Czają się tam kolejne nasłane na Ciebie zbiry. Łatwiej będzie udać się na południe mapy i stamtąd wyjść z lokacji.

Możesz teraz udać się do Nasghiel po nagrodę, jednak czeka tam kolejny komitet powitalny, więc jeżeli jesteś ostro pokiereszowany udaj się do Beregost. Niby dalej, lecz ryzykujesz jedynie drobny napad po drodze, a nie rozprawę z niezłym łowcą głów.

Gdy już wypoczniesz i rozprawisz się z łowcą, idź do Berruna po nagrodę. Następnie skocz do Beregost i w karczmie „Feldpost" odszukaj Tranzinga. Przyciśnij zbira i wyduś zeń lokalizację obozu bandytów. Gdy wyśpiewa już wsio zabij drania i zabierz jego dobytek.

Na dużej mapie będziesz miał teraz zaznaczony obóz bandytów. Wpierw jednak udaj się do obszaru między „Friendly Arm Inn", a mostem do „Baldur's Gate". Tam zapoluj na Ankhegi. Jest ich tam naprawdę sporo, tak że zwiad ukrytym złodziejem będzie niezwykle pomocny. Polując na te paskudztwa zarabiasz prawie tysiąc punktów doświadczenia za sztukę i możesz z martwego robaka ściągnąć pancerz. Taką skorupę możesz sprzedać za niezłą sumkę u kowala w Beregost lub - gdy poindagujesz go momencik - przerobić na fajną zbroję.

Na tej planszy jest też wielka czarna dziura. To jest jak się zdaje wielkie gniazdo robactwa. Mieszkający w pobliskiej chacie człowiek poszukuje swojego syna. Gdy wspomni coś o Ankhegach, sprawa staje się jasna, włazisz do dziury, zabijasz wsio co tam żyje i w masie magicznych przedmiotów znajdujesz ciało dzieciaka. Odnosisz ojcu i finito. Taka tam smutna przygoda.

Jeżeli już jesteś w Beregost, to wstąp do „Jovial Inn". Przebywa tam kapitan Płonących Pięści, który za pięćdziesiąt sztuk złota skupuje skalpy bandytów.

Czas teraz rozprawić się z bandytami. Ja zrobiłem tak, że poszedłem do ich obozu i zabiłem ich wszystkich, jednak wielu ludzi podaje inny przepis, mówiąc, że ten mój nie działa. Prawda jest taka, że działa w sam raz. Mimo to podaje ten drugi sposób.

Przeszukaj więc obszary znajdujące się na północny wschód od Beregost, gdzieś tam powinieneś spotkać dużą grupę bandytów. Pogadaj z nimi ostrożnie i dołącz do bandy. Oczywiście gadać powinien ten z najwyższą charyzmą inaczej bandyci mogą zaatakować. Gdy zostaniesz wprowadzony do obozu, poznasz szefa bandy Tazoka. By dowieść że nie jesteś byle kim, wyzwie Cię on na pojedynek. Gdy udowodnisz mu co trzeba, bandyci dadzą Ci spokój i będziesz mógł spokojnie pomyszkować po obozie. Zwróć szczególną uwagę na porozstawiane tu i tam skrzynie. Gry się nieco popakujesz możesz rozpocząć mordowanie bandytów. Bardzo opłaca się dorwać ważniaka w płytówce. Dla płytówki rzecz jasna. Teraz zbierz się w sobie, jak możesz najbardziej i wejdź do namiotu szefa. Czeka Cię tam naprawdę ostra walka. Generalnie rzecz biorąc, szefostwo bandy to mag z obstawą. Zabijanie ich powinieneś rozpocząć od maga, używając klasycznej metody na magów. Resztą drani możesz zająć się później.





Rozdział Czwarty

Po dokonaniu rzezi pogadaj z postacią w czarnym płaszczu, a dowiesz się, gdzie leży las Cloakwood. Składa się on z kilku lokacji wypełnionych pająkami i pułapkami działającymi jak czar sieć. Przodem powinien iść złodziej wypatrujący owych pułapek, zaś za nim wojownik w najlepszej zbroi. Gdy pojawią się jakieś pająki, zamieniają się po prostu miejscami i jazda. Reszta grupy wspierać go powinna bronią miotającą. Taktyka ta oszczędzi Ci wiele kłopotów wynikających z braku odtrutek na pajęczy jad.

Zanim dotrzesz do kopalni warto pomóc chłopakowi szukającemu swego brata. Gdy odnajdziesz wielki kopiec, przygotuj drużynę na ostre pranie i zaatakuj. W środku jest masa pająków broniąca swej królowej. Jak zwykle zabij wsio i znajdź miejsce, w którym towarzystwo pochowało swoje skarby. Najważniejszym fantem będzie wielki oburęczny miecz zwany Spiders Bane. Znajdziesz też ciało chłopca.

Kopalnie, do których zmierzasz, znajdują się na mapie, na której pojawiają się pierwsze zabudowania. Budynek z zejściem na dół broniony jest przez maga i kilku zbrojnych. Jak zwykle wykończ wpierw maga. Przeszukaj zabudowania dokładnie, gdyż znajduje się tam parę przedmiotów, których nie warto przegapić. Najbardziej przydatne są buty szybkości. Gdy wejdziesz w ich posiadanie, zwiady ukrytym w cieniu złodziejem staną się czystą przyjemnością. Nie dawaj ich jednak temu kto ma Spiders Bane, ponieważ efekty tych dwóch przedmiotów znoszą się.



Zejdź do kopalni. Pogadaj tam z napotkanymi więźniami. Jeden z nich poprosi Cię o nieco złota na łapówkę, która pomoże uwolnić pracujące w kopalniach towarzystwo. Inny da Ci sztylet należący do jego kumpla pracującego na niższych poziomach kopalni. W podziemiach kręci się też krasnolud, którego możesz włączyć do do drużyny. Dowiesz się, że zniszczyć drani najłatwiej będzie poprzez zalanie kopalni. Jednak potrzebny do tego będzie klucz z najniższego poziomu.

Idź więc w dół, cały czas w dół zabijając w przerwach tatałajastwo. Po drodze napotkasz świątynie Baala, gdzie w wazach stoi nieco fajnych magicznych napitków. Boss na najniższym poziomie to Daveron - czarodziej, niezły czarodziej. Teleportuje się ciągle i czasem zdarzy mu się przywołać bitewne horrory. Jak uda mu się je przywołać, to prócz maga atakują Cię jeszcze dwaj paczesie w płytówkach z płonącymi mieczami w łapskach. Wtedy robi się mientko. Dobrze sprawdzają się czary: kula ognia i śmierdząca chmura oraz strzały rozwiewające magię. Gdy Daveron będzie już martwy, możesz przeszperać jego komnaty. Znajdziesz tam nieco czarów, listy wyjaśniające „o co w tym wszystkim chodzi" i jego ucznia. Możesz go zabić lub puścić wolno, nie ma to żadnego wpływu na rozwój sytuacji. Wyjdź tylnym wyjściem prowadzącym od razu na pierwszy poziom kopalni. Tam odszukaj wielki zawór i odebranym Daveronowi kluczem otwórz dopływ wody.

Od Autora

Powyższy tekst pisany był na podstawie wersji angielskiej. Proszę więc o wyrozumiałość, jeżeli pojawią się (a będą raczej na 100%) niezgodności terminologiczne z polską wersją gry. W grze jest masa tzw. subquest'ów nie istotnych dla głównego wątku, lecz niezwykle ważnych dla grywalności komputerowego rpg. Powyższy tekst nie ma ambicji opisania ich wszystkich.

Ponadto dziękuje Treborowi, autorowi części z poradami, sieciowym fanatykom gry oraz mojej kochanej Moniczce za cierpliwość i wyrozumiałość, jaką okazała podczas BALDUR'S GATE TIME!.

Brat Obe Langerbeck kleryk siódmego poziomu, czyli Trebor&Stalker

Caesar III

Gra „Caesar 3" przenosi nas w czasy świetności Imperium Rzymskiego. Możesz pokierować tam swoją karierą, od zwykłego obywatela do władcy Imperium. Będziesz się wcielał w zarządcę przydzielonych Ci prowincji, których poziom trudności będzie się zwiększał wraz z Twoją pozycją społeczną.





Aby ukończyć dany etap, musisz spełnić wszystkie wymagania postawione przed Tobą na początku. Wymagania te dotyczą rozbudowy miasta do określonej liczby mieszkańców oraz podniesienia czterech współczynników: Culture, Prosperity, Peace i Favor. Culture Rating to ogólny poziom kultury w Twoim mieście. Podnosisz go budując takie Budynki, jak : szkoły, akademie, biblioteki, teatry oraz świątynie. Peace Rating wzrasta jeśli w mieście będzie panował spokój i porządek (zapewniane przez prefektury), ale także jeśli nie nastąpi do najazdu okolicznych barbarzyńców, po prostu trzeba ich wytłuc poza granicami naszych zabudowań. Favor Rating jest odzwierciedleniem Twojej popularności w Rzymie. Aby wzrastał, wystarczy realizować zamówienia, a w razie jakiejś wpadki wysłać cezarowi jakiś prezent. Prosperity Rating jest najtrudniejszy do podniesienia. Aby wzrastał, należy połączyć: wysoki standard domów, rozbudowę miasta, dodatni bilans finansowy i niskie bezrobocie.



Bezrobocie

Od chodzących obywateli można dowiedzieć się, co im się nie podoba w naszym mieście. Jednak dokładne potrzeby miasta można znaleźć w Chief Advisor. Należy spełnić podane tam warunki, aby nowi osadnicy chcieli osiąść w naszym mieście. Szczególnie należy uważać na wskaźnik bezrobocia lub niedobór pracowników. Duże bezrobocie spowoduje zahamowanie imigracji, a ponadto jeszcze podniesie wskaźnik przestępczości (spadnie wskaźnik Peace). Przestępcy napadając na poborców podatkowych pozbawiają nas dochodu. Mogą rozpocząć też rozruchy, które trzeba jak najszybciej zdławić (usuwając domy o największej przestępczości). Z drugiej strony brak rąk do pracy źle odbije się na naszej infrastrukturze. Budynki bez pracowników rozpadną się. Tak więc gra wymusza od nas kompromisowe działania, nie budować za szybko budynków mieszkalnych lub budynków dających zatrudnienie (praktycznie wszystkie budynki).

Rozwój Budynków

Budynki mieszkalne mogą się rozwijać. Podstawę rozwoju stanowi woda (studnia, fontanna) i żywność. Aby woda dopływała do mieszkań, musisz mieć kanalizację, zapewnioną przez rezerwuary. W pobliżu każdego osiedla mieszkalnego należy postawić Market, który zaopatrzy budynki w żywność. W kolejnych etapach rozwoju potrzebne będą niektóre towary i usługi. Towary: Pottery, Furniture, Oil, Wine (są składowane w Werehouse) oraz zwiększająca się różnorodność pożywienia. Usługi: Religion, Enternteinment, Education, Health. Należy zwiększać atrakcyjność terenu przez budowę: Plaza, Gardens i pomników. Proponuję w pobliżu osiedli zamienić wszystkie drogi na Plaza. Można uzyskać informację co konkretnemu budynkowi jest potrzebne do rozwoju, klikając na nim prawym przyciskiem myszy. Wystarczy to spełniać i można oglądać jak nasze namioty zamienią się w wille. Nie bójcie się zburzyć jakiś sąsiedni budynek, żeby spełnić wymagania innego. W lepszym budynku mieszka więcej ludzi i wygląda on ładniej. Po pewnym czasie z kilku mniejszych budynków powstanie jeden większy. Wraz z rozwojem budynku mieszkańcy poproszą Cię o wybudowanie w pobliżu: świątyni, teatru, szkoły, doktora. To osoby zatrudnione w tych budynkach, chodząc ulicami, zwiększają atrakcyjność okolicy. Tak więc proponuję wybudować szkołę gladiatorów i aktorów gdzieś z dala od osiedli. Aby musieli oni przechodzić do swoich miejsc pracy przez jak największą liczbę naszych osiedli. Nie należy lekceważyć opieki zdrowotnej. Wybuch epidemii zniszczy nasze osiedle i może się przenieść na inne, niszcząc całkowicie nasze miasto.

Bogowie

W grze występuje pięciu Bogów: Ceres, Neptun, Mars, Merkury, Wenus. Jeśli będą oni niezadowolenia z naszych poczynań to mogą, odpowiednio, zniszczyć nam plony, zesłać sztorm, przysłać kilku żołnierzy (którzy wszystko zniszczą), wykraść coś z magazynów oraz zesłać zarazę. Aby temu zapobiec, należy wybudować im świątynie. Nie liczy się usytuowanie świątyni, ale ich liczba. Najlepiej jak wszyscy będą mieli tyle samo. Dla pięciotysięcznego miasta wystarczy postawić 6 świątyń dla każdego bóstwa. Nie budujcie jednak wszystkich naraz, wraz z rozwojem miasta dostawiajcie tam, gdzie ludzie będą ich potrzebować. Jak wybudujecie wszystkie naraz, Bogowie szybko się znudzą już istniejącymi i będziecie musieli dostawić nowe. Do tego wystarczy co jakiś czas organizować festiwale na ich cześć, a nie będą się wtrącać w życie śmiertelników.



Służby Porządkowe

Budujcie jak najwięcej Prefecture i Engineers Post. Zapobiegają one pożarom i niszczeniu budynków. Przecież nie chcemy, aby nasze miasto spłonęło lub się rozpadło tylko dlatego, że nasi nieliczni prefekci i inżynierowie poszli sobie na drugi koniec mapy. Można temu zapobiec, przecinając drogi wychodzące poza nasze zabudowania. Jednak nie stawiajcie wszystkiego obok siebie, rozmieście budynki po całym mieście. Z czasem okaże się, że i tak mamy ich za mało. Więc stawiajcie je tam gdzie tylko się da, tylko nie przesadzajcie, jedna Prefecture w pobliżu 4 domów i jeden Engineers post w pobliżu 8 domów wystarczy do zapewnienia spokoju. Jeśli macie bezrobocie, dostawcie kilka z tych budynków, w ten sposób zmniejszycie bezrobocie i poprawicie bezpieczeństwo w mieście. Handel. Do rozwoju miasta potrzebne są pieniądze. Największe interesy robi się na handlu, podatki od ludności to tylko drobne, którymi jednak nie należy pogardzać. Do handlu potrzebne są magazyny i doki. Jeden magazyn trzeba postawić przy dokach i składować tam tylko towary na sprzedaż. Proponuję w mieście postawić dwa doki z dwoma magazynami, ponieważ na ogół handlujemy z



dwoma miastami. Kolejne trzeba stawiać w pobliżu marketów. Jeden magazyn można wybudować specjalnie na zamówienia z Rzymu. Blokujemy w nim znoszenie wszystkich towarów, a gdy dostaniemy zlecenie włączamy opcję „Getting gods" oraz „Stockpiling resource" w Trade Advisor. Należy zwracać uwagę, aby magazyny nigdy nie były pełne. Jeśli jednak tak się stanie zablokujemy cały system składowania i produkcja stanie w miejscu. Wtedy trzeba wybudować jak najszybciej kolejny magazyn.



Rolnictwo

Wszystko pięknie, ale ludzi trzeba wyżywić. Przede wszystkim trzeba budować farmy z żywnością podstawową, tzn. zboże, owoce, świnki. Przyda się kilka farm np. z oliwkami, po przetworzeniu można na tym nieźle zarobić, jeśli jest akurat na to zbyt. Obywatele nie pogardzą też rybami. Farm z żywnością i rybaków nigdy za wiele, więc budujcie tego ile wlezie, pamiętajcie jednak, że trzeba w pobliżu postawić choćby jeden dom. Tego domu nie musicie rozbudowywać, jest on potrzebny tylko do tego, aby farmy miały dostęp do pracowników. Do tego postawić 3-4 Granary i żywność dla miasta zapewniona.

Walka

Do obrony miasta przed wrogami służą trzy rodzaje wojsk: legiony, jazda konna, oszczepnicy. W mieście może być wybudowanych 6 fortów. W spokojnych prowincjach wystarczy wybudować po jednym z każdego rodzaju, a w niebezpiecznych proponuję: 3 forty legionów, 2 forty oszczepników i 1 jazdy. Powstrzymywać wroga trzeba jak najdalej od zabudowań. Oszczepników ustawiajcie w dwu szeregu, a innych w zwartym szyku z włączoną opcją Mop-up formacjon. Sprawi on, że wszyscy żołnierze będą walczyć, a nie patrzeć jak ich towarzysze giną. Nie polecam stawiania murów, ograniczą one nasze miasto, a wróg i tak je rozbije. A na pewno nie stawiajcie murów zamiast lasów. Mury można zniszczyć i nie można zza nich strzelać, a las jest niezniszczalny i oszczepnicy potrafią go przerzucić. Można postawić kilka wież strażniczych w pobliżu baraków, wspomogą one naszą obronę. Wroga atakujcie wszystkimi siłami, trzymając oszczepników w drugiej linii. Nie pozostawiajcie oddziałów na wolnym terenie, gdyż ich morale spadnie i będą mniej skuteczni w walce. Po skończonej walce wycofujcie ich do fortów w celu uzupełnienia strat.

Zakończenie

Stosując się do tych porad nie powinniście mieć problemów z ukończeniem poszczególnych etapów oraz całej gry. Grę naprawdę warto ukończyć, nauczycie się kompromisu i zobaczycie jak wyglądały miasta starożytnego Rzymu, co przyda Wam się w szkole i w życiu. ***Kwas***

Return To Krondor

część druga

Miesiąc temu bohaterów gry „Return To Krondor" pożegnaliśmy po czwartym rozdziale przygód. Nadszedł czas doprowadzić zabawę do szczęśliwego końca.



Rozdział Piąty

Ten rozdział rozpoczynasz w zbrojowni zamku Aruthy, który hojną ręką pozwolił Ci na dowolne, ale jednorazowe, skorzystanie z jej zasobów. Możesz nachapać się dowoli, ale pamiętaj, że po wyjściu z pomieszczenia nie będziesz już mógł do niego powrócić. Bierz co jest najlepszego, dopakuj jeszcze wolne kąty i na miasto, by nadbagaż wymienić na brzęczącą monetę. Po załatwieniu sprawunków opuść gościnne mury i w drogę.

Podczas podróży na pewno spotka Cię wiele przeróżnych, często niebezpiecznych przygód. Zapewniam, że jest się czego bać. A raczej kogo, bo na Twe bogactwo dybią złodzieje, gobliny i trolle, a spotkania z nimi wyznacza ślepy los. Oprócz tego z pewnością natrafisz na czterech martwych wędrowców (ich magiczne pierścienie mogą Ci się przydać) i gospodynię z dziećmi (taka sobie milutka konwersacja).

Na północ od Wayfarer Inn znajduje się farma Totha. Pogadaj z nim i obiecaj pomóc w uwolnieniu dzieci. Porywacze zaprowadzili je do obozu znajdującego się na północny wschód od farmy. Pójdź tam wzdłuż wschodniego brzegu mapy. Rozprawiaj się z napotkanymi po drodze patrolami. Natkniesz się też na pobojowisko, pogadaj z umierającym szeryfem i zbierz cały towar znaleziony przy ciałach (zarówno goblinów, jak i człowieka). Z mieczem w ręku przedrzyj się przez strażników broniących dostępu do obozu i do roboty.

Nie szarżuj na przeciwnika, ale spróbuj wziąć go podstępem. Krzyknij i, zanim gobliny rzucą się na Ciebie, schowaj się za kamieniem. Solona wyznacz do fizycznej obrony wąskiego przejścia, a za nim ustaw strzelającego z łuku Jamesa i swoich dwóch magów, którzy rzucając kilka „chain lightingów", w mgnieniu oka załatwią całą sprawę.

Po środku obozowiska stoi czerwony namiot. Wejdź do niego i zabij nekromantę i jego pomocników. Teraz kilkakrotnie zmień widok z kamery, a ukaże się skrzynia i kojec z dwójką dzieci (kliknij na nim). Dokumenty znalezione w kufrze winą za porwanie maluchów obarczają Niedźwiedzia, który za wszelką cenę pragnie opóźnić Waszą podróż.

Pójdź do farmera, zwróć mu porwane pociechy i natychmiast ruszaj do Wayfarer Inn. Tam pogadaj z Alanem, ale uważaj. Ten prawdziwy stoi w cieniu przy schodach, a niedaleko ognia, owszem jest, ale tylko jego sobowtór (zaatakuje Cię jeśli go zaczepisz). Wypytaj Alana o wszystko, to samo uczyń z gospodarzem i jego córką), wynajmij pokój i udaj się na spoczynek.



Ze snu zerwie Cię hałas i swąd palącej się karczmy. Opuść płonący budynek, pokonując stojące na Twej drodze gobliny. Nie przeszukuj ich martwych ciał, tylko uciekaj. Każda sekunda może być Twoją ostatnią. Na zewnątrz ponownie pogadaj z właścicielem, jego piękną córką i ruszaj w dalszą drogę.

Na północ od zajazdu znajdują się jaskinie trolli. Wejdź tam, zabij wszystkie potwory (uważaj, regenerują się podczas walki!!!) i zabierz im cały, wspaniały towar, jaki tylko uda Ci się przy nich znaleźć. Podlecz się i śmiało zmierzaj do Widow's Point.

Odegnaj atakujące Cię Żywiołaki Powietrza (najlepiej czarem Hammer of Will) i z pomocą Kendarica przystąp do przywoływania łodzi (użyj zwoju „Ship Rising Ritual" i muszli „Shell of Eotris"). Niestety, nic z tego, coś blokuje magię Twego bohatera. Musisz to pokonać, jeśli chcesz do szczęśliwego końca doprowadzić powierzoną Ci misję.

Rozdział Szósty

To następne krótkie spotkanie z Williamem i zagrażającym mu Niedźwiedziem i jego ludźmi. Pokonaj atakujących Cię żołnierzy i wszelkimi sposobami unikaj starcia z ich dowódcą. Zaatakować go możesz dopiero, gdy



upewnisz się, że czterej przyboczni niezwyciężonego Misia ;) gryzą już ziemię. Dopiero wtedy możesz zająć się ich szefem. Ale ten walczy jak szatan. A poza tym chroniony jest jakąś tajemniczą magią, nie masz szans więc salwujesz się ucieczką, śmiało rzucając się w nurt rzeki. Zostajesz sam.

Rozdział Siódmy

No i z powrotem w zespole Jamesa. Po wejściu do miasta na swej drodze napotkasz sprzeczających się Burmistrza (karczmarza) i Farmera Altona. Juzhara z prawdziwym zaangażowaniem włączy się w prowadzoną dyskusję (coś w rodzaju sporu o aborcję).

Po skończonej dyspucie karczmarz zaprowadzi drużynę do swego zajazdu. Tu wynajmij pokój i zacznij przygotowania do mającej nastąpić rozróby (napoje leczące, naprawa broni itd.).

Musisz być gotowy, gdyż jak tylko zza okna dobiegnie Cię krzyk, powinieneś zbadać skąd pochodzi (wybierz się na zewnątrz). Po wyjściu karczmarz na głucho zamknie za Tobą drzwi oberży. Podejdź do leżącego na ulicy ciała, a znad niego poderwie się wystraszona postać i zniknie w kłębach dymu. Użyj mapy, pójdź do krypty i zabij znajdujące się tam wampiry (skute-





czność lighting boltów została tu dowiedziona). Następnie przeszukaj całą podłogę w poszukiwaniu wampirzych prochów (mikroskopijne kupki kurzu), podnieś je i idź na rynek.

Podążaj ulicą w dół, aż znajdziesz dwa domy usytuowane w pobliżu lasu. Zabij wampiry próbujące dostać się do jednego z domów, zbierz pozostałe po nich prochy i pogadaj z uratowanym (z oblężonego domu) mężczyzną.

Następnie pójdź do drwala, ale uważaj! Ten zaatakuje Cię, gdy tylko zbliżysz się do drzwi jego chaty. Zbierz pozostałości po Twym niedoszłym zabójcy (to chyba najpotężniejszy z obecnych tu wampirów) i wejdź do jego domu. Operując kamerą rozejrzyj się po pomieszczeniu. Kliknij na szkielecie. W ten sposób wejdziesz w posiadanie Nocnego Kamienia, który otwiera drogę do nieodwracalnego unicestwiania „panów nocy". Jeśli zainteresujesz się paleniskiem, w Twe ręce dostanie się prywatny dziennik właściciela posesji. Przeczytaj go i pójdź do chaty wiedźmy.

Wejdź do środka, napij się z pełnego naparu kotła, a pojawi się gospodyni i oskarżycielskim tonem rozpocznie konwersację. Dowiedz się od niej wszystkiego i pójdź się przespać w okolice kościoła.

Rankiem pogadaj z paroma ludźmi: ze stojącym w pobliżu księdzem, z człowiekiem, którego uratowałeś w nocy, i z mieszkającym naprzeciwko niego Merrickiem, ze znanym Ci już karczmarzem i zamieszkałym vis a vis Farmerem Altonem, powinieneś także wycisnąć wszystko z Warda (zwłaszcza o trutce na szczury), właściciela znajdującego się przy rynku sklepu.

Przygotuj się na tęgą walkę i pójdź do Krypty. Dokładnie obejrzyj samą kryptę i prowadzące do niej drzwi. Użyj na nich niedawno zdobytego Nocnego Kamienia, a otworzą się wpuszczając Cię do środka. Pokonaj znajdujące się tam wampiry i zbierz ich marne pozostałości. Właśnie zafundowałeś im bilet do krainy bez powrotu.

Pójdź do karczmarza i rozmów się z nim tak, by ten polecił Cię Merrickowi, jako człowieka zdolnego wyleczyć jego chorą córeczkę. Pójdź do domu strapionego ojca, obejrzyj i wylecz zatruwanego przez fałszywy amulet małego pacjenta.

Teraz przydadzą Ci się zdobyte wcześniej informacje na temat trutki na szczury. Pójdź do domu Farmera Altona i przeszukaj znajdującą się obok stodołę. W składowanych tam zbożu i sianie powinieneś znaleźć to, czego szukałeś. Powiedz Altonowi, że wiesz wszystko o truciu bydła i wysłuchaj jego tłumaczeń. Po wypowiedzeniu ostatniego słowa farmer padnie trupem.

Pójdź do księdza (to on jest sprawcą wszystkiego) i walcz z nim. Przeciw Tobie ruszą wszyscy mieszkańcy. Nie atakuj ich, ale wszelkimi siłami staraj się zabić złego kapłana. Gdy tego dokonasz, czar opadnie i mieszkańcy miasta wyrwą się spod jego kontroli. Ale to jeszcze nie koniec. Pokonany przeciwnik oszuka śmierć i ponownie stawi Ci czoła. Zabij go po raz drugi i podnieś naszyjnik z czarnych pereł leżący obok ciała.

Teraz udaj się do wiedźmy, a ta uraczy Cię przerażającą wizją, w której pojawi się Sidi, mag Zła.

Rozdział Ósmy

Z powrotem u Williama. Pokonaj wszystkie atakujące Cię demony, pogadaj z Talią i obudź się. Porozmawiaj z Sidim i przyłącz się do niego. Nic dodać, nic ująć. Bardzo wyczerpujący intelektualnie rozdział.

Rozdział Dziewiąty

Obejdź skały dookoła, a z przeciwnej niż ta, z której przyszedłeś strony zauważysz małą wnękę. Wejdź do niej i naciśnij widoczny na skale, znany Ci z wizji, okrągły symbol. Otworzą się drzwi, którymi przejdziesz do Sali Wojowników. Na drzwiach, w najdalszym końcu pomieszczenia znajduje się koło. Kliknij na nim, a Twym oczom ukaże się układanka strzegąca wstępu do świątyni.

To naprawdę wspaniałe wyzwanie, ale tylko dla cierpliwych, a Wy, którzy sięgnęliście po tę solucję, do takich chyba nie należycie. Cóż istnieje pewien sposób na ominięcie tego łamacza nerwów. Wystarczy, oczywiście po wielu niepowodzeniach w rozwiązywaniu zadania, pójść i od jednego ze stojących pod ścianami szkieletów „wyżebrać" klucz. Przy jego pomocy ominiesz zagadkę i uzyskasz wstęp do Świątyni.

Sposobu na rozwiązanie tej swoistej krzyżówki nie podaję. Bo i po co. Po pierwsze, byłoby to bardzo długie. Po drugie, jestem święcie przekonany, że skoro jesteście tak ambitni i koniecznie musicie udawać chodzące mózgi to z pewnością poradzicie sobie sami. Mi się udało:))))), a Wam?

Wejdź do Świątyni. W pierwszym pomieszczeniu, na jego środku, w podłodze widnieje dziura, a z niej wystają macki. Pokonaj je (uważaj - pokryte są trucizną).





W przeciwległym do wejścia końcu pomieszczenia znajduje się dwoje drzwi. Wybierz te z lewej, przejdź przez nie i pokonaj atakujące Cię jadowite potwory. Rozbrój pułapkę i wytrychem otwórz skrzynię. Zabierz wszystko co się da, wróć do pokoju z mackami i wyjdź przez ostatnie, niezbadane jeszcze drzwi.

Znajdziesz się oko w oko z „hordami goblinów". Zabij je. Z tego pokoju w trzy strony świata prowadzą trzy korytarze. Skręć w prawy (stojąc tyłem do wejścia) i wejdź w pierwsze drzwi po lewej, pokonaj nekromantę i towarzyszące mu gobliny, a uwolnisz mieszkańców miasta zamkniętych w znajdujących się tu celach. Pogadaj z nimi zanim odejdą i podejdź do drzwi.

Wychodząc skręć w lewo, idź aż na sam koniec korytarza, przejdź przez znajdujące się w ścianie drzwi i pokonaj wszystkich napotkanych w pomieszczeniu przeciwników (najpierw wykończ szamana).

Teraz wybierz korytarz leżący vis a vis dopiero co spenetrowanego, a znajdziesz się w katakumbach. Przed wejściem do nich powinieneś zdjąć wszystkie ozdoby wykonane z czarnych pereł, gdyż przy spotkaniu z nekromantą z pewnością zginie każda postać, która je nosi.

Spenetruj wszystkie, zaznaczone na mapie, lokacje.

W Grobie Kapłana Ishap on sam opowie Ci historię powstania Świątyni, a Solonowi wręczy zbroję płytową.

W Komnacie Cieni pokonaj jej mieszkańców i weź napoje ukryte w świecącej się statule.

W Warsztacie Nekromanty pokonaj właściciela i dwie inne kreatury, a znajdziesz tam wiele cennych przedmiotów (nie mówiąc o informacjach).

W jednym z pokoi znajdziesz kolejną układankę. Jeśli i tym razem się zatniesz, ponownie wróć do pomieszczenia ze szkieletami, by przy jednym z nich odnaleźć rozwiązanie.

W kolejnej (drugiej) Sali Wojowników, znajdującej się w lewej, dolnej części mapy, nie będzie tak łatwo jak w pierwszej. Zaatakują Cię szkielety. Pokonaj je, przeszukaj, przygotuj na solidną walkę i do roboty.

Najpierw, aby zabrać się do samego wodza ożywieńców, musisz zabić jego pomocników (dwa ghule i dwa szkielety). Potem już bez przeszkód dobierzesz się do tego chodzącego trupa.

Teraz już bez przeszkód możesz wziąć się za wyczarowywanie statku.

Rozdział Dziesiąty

Obejdź skały zamykające Świątynię i wejdź na znajdującą się niedaleko niej lodową ścieżkę. Pokonaj pojawiających się spod lodu martwych wojowników i idź, aż dotrzesz do łodzi. Przez dziurę w kadłubie dostaniesz się do wnętrza ładowni. Zabij znajdującego się tam ogromnego, błękitnego kraba i wykorzystując przyprawy z Chesapeake Bay spraw sobie wspaniałą ucztę. Dokładnie przeszukaj leżące wkoło ciała kapłanów, a wejdziesz w posiadanie najdoskonalszej broni czcicieli Ishap - młota Laktora Baina.

Wespnij się na pokład i pokonaj atakujących Cię magów. Wejdź do znajdującej się pod rufowym kasztelem kabiny kapitana i pokonaj ducha smoka - strażnika Łzy. Podlecz swoją drużynę i wróć na brzeg, by rozprawić się z ludźmi Niedźwiedzia. Zabij ich nie zwracając uwagi na dowódcę stojącego na platformie. I tak nie ma szans na pokonanie go w tej odsłonie.

Sidi pokaże się dopiero, gdy uporasz się z pięcioma atakującymi Cię sługami Niedźwiedzia. Teleportuje on Williama tuż obok stojącego na podwyższeniu Misia, ale nie przejmuj się. Przy naszym bohaterze pojawi się Talia i pomoże mu wygrać walkę. Po dość długim pojedynku William, ubrany w zbroję Kahouliego i uzbrojony w dwuręczny miecz, pokona złego Niedźwiedzia, przełamując na pół należący do niego amulet. I.... na tym koniec. Obejrzyj jeszcze listę płac i filmową „zapowiedź" kontynuacji tej wspaniałej historii. ***Trebor5***

Thief: The Dark Proj

Witam! Przy pisaniu poprzedniego odcinka tej solucji wydawało się, że jej czwarta część będzie ostatnią... Okazało się jednak, że „Thief" jest bardziej rozległy niż mogłoby się to wydawać na pierwszy rzut oka.

W związku z tym informuję fanów „Thiefa", że dokończenie tej solucji znajdzie się dopiero w następnym numerze. Mam jeszcze jedną prośbę - nie przysyłajcie do redakcji pytań w stylu „Co zrobić w miejscu XXX", jeśli w solucji jeszcze do niego nie doszliśmy. Musicie czekać cierpliwie na ukazanie się kolejnego numeru GK, ponieważ gdy zacznę „rozmieniać się na drobne" solucja nigdy nie powstanie! No dobra, to tyle. Jedziemy z tym koksem!

8. Powrót Do Katedry

Zdobywamy Oko

Użyj czterech talizmanów na odpowiednich statuach znajdujących się w pobliżu wejścia, po czym wejdź do środka. Skręć w prawo i przejdź przez drzwi, następnie przejdź przez kolejne drzwi małego pomieszczenia. Idź do przodu przez długi, wąski pokój i użyj wytrycha na drzwiach znajdujących się po prawej. W jego wnętrzu leżą przeróżne rzeczy, które powinieneś sobie przywłaszczyć - gdy już to zrobisz, skieruj się do wejścia do katedry. Omiń podwójne drzwi znajdujące się po Twojej prawej stronie i otwórz te znajdujące się dokładnie naprzeciwko Ciebie. Znajdziesz się w podobnej sytuacji, jak przed chwilą - przejdziesz przez kolejne drzwi w małym pomieszczeniu, po czym przespacerujesz się po długim, wąskim pokoju. Kolejne drzwi będą znajdowały się tym razem po lewej stronie. Użyj na nich tak jak poprzednio wytrycha i zabierz wszystko co się za nimi znajduje. Wróć do długiego pokoju i podejdź do drzwi znajdujących się po Twojej lewej stronie. Przygotuj bomby (będziesz ich musiał niebawem szybko użyć), otwórz drzwi i wśliźnij się do środka.

Natkniesz się tam prawdopodobnie na 3-4 zombiaki i 3 hauntsy. Zasuwaj przed siebie, tak by dostać się do hauntsa znajdującego się w środku pomieszczenia i zwrócić jego uwagę. Prawdopodobnie zobaczą Cię pozostali hauntsowie i większość z zombiaków. Zaczną się do Ciebie zbliżać - gdy odległość między Wami będzie wystarczająco mała, użyj na nich trzech bomb oślepiających. Powinieneś mieć ich z głowy. Gdy w końcu będziesz mógł patrzeć, podejdź do ołtarza (Oko unosi się nad Tobą mniej więcej na wysokości 50 m), a następnie przejdź przez drzwi znajdujące się po prawej. Z fontanny zabierz strzały wodne, a z narożnika wodę święconą. Trzymaj w pogotowiu fiolkę święconej wody i uzbrój się w strzały wodne. Otwórz drzwi znajdujące się z tyłu głównego ołtarza i rozejrzyj się. Wszystkich szwendających się tu umarlaków załatw za pomocą strzał z wodą święconą. Teraz miń ołtarz (pokój z fontanną) i otwórz drzwi znajdujące się po przeciwległej stronie. Przejdź przez nie, miń zjawę i otwórz drzwi. Idź schodami na górę i otwórz drzwi znajdujące się na ich szczycie.

Przejdź przez nie, otwórz drzwi po prawej - teraz będziesz miał okazję pochodzić trochę po pokojach. Znajdziesz tu sporo leżących luzem lub w skrzyniach bardzo interesujących przedmiotów. Oczywiście zabieraj wszystko co się da! Eksploruj pomieszczenia aż do momentu, gdy dotrzesz do zamkniętych drzwi. Użyj na nich wytrycha i wejdź ostrożnie do środka - zabierz stąd wszystkie dobra i rzecz najważniejszą, czyli strzały wodne ze stołu. Wyjdź z tego pomieszczenia i opuść się na platformę znajdującą się poniżej. Na znajdujących się tu drzwiach użyj wytrycha, dzięki czemu będziesz mógł się dostać do pomieszczenia leżącego za nimi. Wejdź na balkon - powinieneś zobaczyć znajdujące się mniej więcej na Twoim poziomie Oko. Będziesz musiał wskoczyć na wierzchołek znajdującego się pod nim obiektu i z tego miejsca po prostu je zabrać. Gdy już będziesz miał Oko w garści, zeskocz na podłogę.

Duch Murusa

Masz już więc Oko. Teraz gdy spojrzysz tylko na mapę, zauważysz, że następnym Twoim posunięciem powinno być odnalezienie wrót do klasztoru. Przejdź przez drzwi prowadzące do schodów biegnących na najwyższy poziom świątyni. Tym razem nie skorzystasz ze schodów. Gdy będziesz znajdował się „w środku" drzwi, skręć w prawo i rusz wprost przed siebie mijając zjawę. Otwórz drzwi i wejdź do ogrodu. Przed Tobą znajduje się duch, który wygląda trochę inaczej niż wcześniej napotkane. Jest to duch Murusa. Przywita się on z Tobą i zaproponuje pomoc w zamian za oddanie mu przysługi. Miń go i skręć w pierwszy zakręt w prawo. Natkniesz się na zepsute schody, które musisz wykorzystać do tego, by znaleźć się na dole. Gdy już tam będziesz, powinien pojawić się Murus. Powie Ci, że jeśli chcesz jego pomocy przy opuszczeniu tego miejsca, będziesz musiał odwdzięczyć się mu tym samym. Na początek musisz zlokalizować jego różaniec, który znajduje się gdzieś w St. Yora's. Obierz ścieżkę znajdującą się na lewo od Murusa i wejdź schodami na górę. Otwórz drzwi prowadzące do St. Yora's i wejdź do środka. Skręć w prawo i udaj się schodami na górę. Idź przed siebie i wejdź do wielkiego sarkofagu. Przejdź przez dziurę znajdującą się w ścianie. Musisz bardzo uważać, gdyż znajduje się tu kilka agresywnych zombiaków. Przejdź przez to pomieszczenie, tak by dostać się do drzwi. Otwórz je i skieruj się w prawo - przejdziesz przez następne drzwi i dostaniesz się do korytarza. Skręć w lewo i idź aż do momentu, gdy trafisz na pierwsze przejście prowadzące na prawo. Dostań się do tylnej części pokoju, otwórz znajdujący się tu skarb i wyciągnij z niego różaniec Murusa. Zawróć i przejdź (tym razem w odwrotną niż poprzednio stronę) przez korytarz. Opuść się przez wielką szczelinę w podłożu, na poziom znajdujący się poniżej. Zwiń healing potion ze stołu i wyjdź z tego pomieszczenia, używając wyjścia znajdującego się na lewo od miejsca, z którego się tutaj dostałeś. Drzwi, które widzisz przed sobą, to wejście, którym dostałeś się do St. Yora... Powinieneś teraz dotrzeć do miejsca, w którym rozmawiałeś po raz ostatni z Murusem (nie będę tłumaczył Ci jak tego dokonać, gdyż w tym momencie jest to banalnie proste).

Murus będzie już na Ciebie czekał - podziękuje Ci i pogratuluje zdobycia różańca. Powie Ci, że następną rzeczą, którą będziesz musiał zdobyć, będzie święty symbol. „Phi, też mi coś" - pomyślisz sobie. Jednak sprawa nie jest tak bardzo prosta, jak mogłoby się to wydawać, ze względu na panoszące się



ect

część czwarta





wszędzie zombiaki i ich raczej negatywne podejście, do wszystkiego co wiąże się ze świętością. Znalezienie świętego symbolu w miejscu takim jak to, jest praktycznie niemożliwe. Murus zasugeruje Ci, byś poszedł do maszynerii znajdującej się w St. Tennor's i sam zrobił święty symbol.

Zwiedzamy St. Tennor's

Przejdź przez przejście znajdujące się u szczytu zepsutych schodów i skieruj się w obszar klasztoru. Upewnij się, czy w pobliżu nie kręcą się umarlaki i idź w lewo. Pierwsze drzwi znajdujące się po Twojej lewej stronie to wejście do St. Tennor's. Wejdź w nie, po czym przejdź przez otwarte przejście do znajdującego się za nim korytarza. Teraz skręć w lewo i idź korytarzem aż dotrzesz do pokoju znajdującego się na jego końcu. W środku jest maszyneria, o której mówił Murus. Porozglądaj się po tym pomieszczeniu - powinieneś tu znaleźć matrycę w kształcie młota. Włóż ją pod maszynę i pociągnij za lewą dźwignię. Matryca zamknie się i będzie gotowa do użycia. Gdy pociągniesz za prawą dźwignię, do matrycy wleje się ciekły metal... Gdy święty symbol będzie już gotowy, pociągnij jeszcze raz za lewą dźwignię - matryca się otworzy, a Ty będziesz mógł zabrać ze sobą święty symbol.

Wróć do korytarza i przejdź przez St. Tennor's. Skorzystaj ze schodów prowadzących na górę (są na końcu korytarza), dzięki czemu dostaniesz się na drugie piętro. Przeskocz na występ znajdujący się po drugiej stronie pokoju. Z tego miejsca zeskocz do metalowego zsypu i ześliźnij się w dół do małego dziedzińca znajdującego się na zewnątrz.

Rozejrzyj się dobrze po tym miejscu - powinna znajdować się tu mała szopa. Zaczep na niej linę i wspinaj się tak, aby dostać się na dach. Zabierz świecę, kucnij i skorzystaj powtórnie z liny. Teraz wskocz do zsypu i wespnij się do góry. Opuść St. Tennor's wejściem, którym się do niego dostałeś i udaj się w obszar klasztoru.

Zanim wrócisz do Murusa, odbędziesz krótką podróż przez St. Vale's. Idź do przodu przez St. Tennor's, tak aby dotrzeć do rogu i otwórz wrota. Przejdź przez nie i skręć w prawo. Olbrzymie drzwi znajdujące się naprzeciwko Ciebie są drzwiami prowadzącymi do klasztoru, ale dostaniesz się tam dopiero, gdy pomożesz Murusowi. Przejdź przez narożnik, tak by dostać się do drzwi po lewej stronie, które prowadzą do St. Vale's. Strzel z rope arrowa w kierunku balkonu znajdującego się po lewej stronie i wespnij się na górę, tak aby wleźć na dach. Idź przez balkon, zabierz modlitewnik i skorzystaj powtórnie z liny. Zejdź na ziemię i opuść to miejsce. Wróć do zepsutych schodów w St. Yora's i porozmawiaj po raz kolejny z Murusem.

Gdy już dojdziesz do miejsca pierwszego spotkania z Murusem, natkniesz się tam na niego po raz kolejny. Powie Ci, że sprawy, które dla niego załatwiłeś, wystarczą do tego, by Ci pomógł. Zaproponuje Ci spotkanie na cmentarzu obok jego grobu. Jednak aby zakończyć tę misję sukcesem, masz najpierw do załatwienia kilka spraw w St. Janel's. Udaj się w kierunku klasztoru, a następnie do budynku, który znajduje się dokładnie naprzeciwko Ciebie. Gdy będziesz wewnątrz budynku, idź przed siebie i w pewnym momencie zejdź w dół do poziomu z piwnicami. Wciśnij przycisk, by sprowadzić z powrotem windę, która zabierze Cię na najwyższy poziom i skieruj się do znajdujących się w pobliżu schodów. Na razie nie korzystaj z nich, tylko naprzyj na znajdującą się po lewej stronie balkoniku ścianę. Zejdź w dół i otwórz niebieski skarb - znajdziesz w nim klucz do cmentarza. Oczywiście zabierz go i nie zapominając o zawartości leżącej na stole przebiegnij obok zombiaka i skieruj swe kroki na schody prowadzące do góry.

Wróć do windy i wciśnij przycisk zatrzymujący ją na niższym piętrze. Zejdź z windy, a znajdziesz się w pokoju. Idź przed siebie w pobliże stołu, a następnie skręć ostro w lewo. Na drzwiach użyj wytrycha, przejdź przez nie i idź schodami prowadzącymi w górę aż do momentu, gdy dotrzesz do obserwatorium znajdującego się na szczycie. Jeśli przeczytasz książkę leżącą na stole, dowiesz się, że hammerowie zauważyli, iż księżyc ma mistyczne właściwości. Wrzuć święty symbol, który niedawno stworzyłeś do niewielkiego baseniku, następnie wyciągnij go stamtąd. Woda znajdująca się w tym baseniku spowodowała, że święty symbol został pobłogosławiony. Jest on teraz w pełni gotów do użycia. Wróć schodami na dół i skieruj się do windy. Pojedź nią na najwyższy poziom i opuść St. Janel's tą samą drogą, za pomocą której dostałeś się tutaj.

Cmentarz

Kiedy opuścisz już St. Jenel's, skręć w prawo i idź do wrót. Otwórz je i przejdź prze nie. Naprzeciwko Ciebie, trochę po prawej stronie, zauważysz zamkniętą bramę, która prowadzi do cmentarza. Użyj na niej znalezionego wcześniej klucza i przejdź przez nią. Uzbrój się w ogniste strzały i przetrzeb nieco za ich pomocą gromady szwendających się po tym miejscu zombiaków. Będziesz musiał się pokręcić trochę po cmentarzu, aż do momentu, gdy natkniesz się na Murusa stojącego w pobliżu starego grobu. Powie Ci co masz dokładnie zrobić. Musisz dotknąć jego grób różańcem, położyć świecę na kamieniu i przeczytać modlitewnik. Gdy dotkniesz kamienia nagrobkowego świętym symbolem, grób Murusa zostanie pobłogosławiony. Jego dusza może teraz spoczywać w pokoju...

Niestety, okazuje się, że Murus dużo gadał, a tak naprawdę nie jest nam w stanie bardzo pomóc. Nie ma on niestety klucza do klasztoru, jednak daje Ci klucz do zbrojowni znajdującej się na najwyższym piętrze katedry. Jak to mówią „Shit happens!"... No cóż, jeśli mamy się wydostać z tego miejsca, warto by było się tam wybrać.



Kończymy Misję

Opuść obszar cmentarza i wróć do zepsutych schodów w St. Yora's (byliśmy przy nich prawie na początku misji). Idź przed siebie do pokoju, w którym znalazłeś healing potion i skręć w lewo do innego przejścia. Idź korytarzem aż do momentu, gdy dotrzesz do wielkiego pokoju. Drzwi po Twojej prawej stronie prowadzą do ogrodu znajdującego się między St. Yora'a a katedrą. Przejdź przez nie i trzymaj w pogotowiu wodę święconą. Okazuje się, że ogród jest siedliskiem różnych kreatur. Jeśli nie chcesz by szwendały się za Tobą, użyj na nich wody święconej... Gdy droga będzie czysta, przejdź przez drzwi prowadzące do katedry. Miń zjawę i skręć w prawo, wybierając drzwi prowadzące do schodów. Wróć z powrotem na trzecie piętro i otwórz drzwi znajdujące się na szczycie schodów.

Gdy będziesz już w pokoju, zobaczysz po lewej stronie drzwi - użyj na nich klucza, który dostałeś od Murusa. Za nimi znajdziesz papirus, bombę oraz kilka ognistych strzał. Przeczytaj znaleziony zwój, po czym zabierz wybuchową zabawkę oraz strzały. Wróć do ogrodu i postaraj się dotrzeć jeszcze raz do zepsutych schodów.

Teraz skieruj się do bram prowadzących do klasztoru (w pobliżu St. Vale's). Przed wrotami postaw bombę i schowaj się w cieniu zalegającym naprzeciwko. Wystrzel jedną z ognistych strzał, celując w bombę. Brama wyleci w powietrze, dzięki czemu będziesz mógł przez nią przejść. Gdy to zrobisz, misja zakończy się.

9. Ucieczka

W Labiryncie

Misję zaczynasz w obszarze ołtarza znajdującego się na zewnątrz ogrodu. Prawdopodobnie obszar ten jest już kompletnie oczyszczony. Kiedy byłeś tu po raz ostatni, w pewnym pokoju znajdowały się drzwi, których nie mogłeś otworzyć - teraz stoją przed nami otworem. Zanim przejdziesz przez nie, rozejrzyj się dobrze po obszarze, w którym znajduje się ołtarz i zabierz stąd wszystkie znajdujące się tu użyteczne przedmioty. Godnymi szczególnej uwagi są blackjack oraz kilka rope arrowów i noisemakerów. Gdy już zabierzesz te przedmioty możesz skierować się do otwartych drzwi.

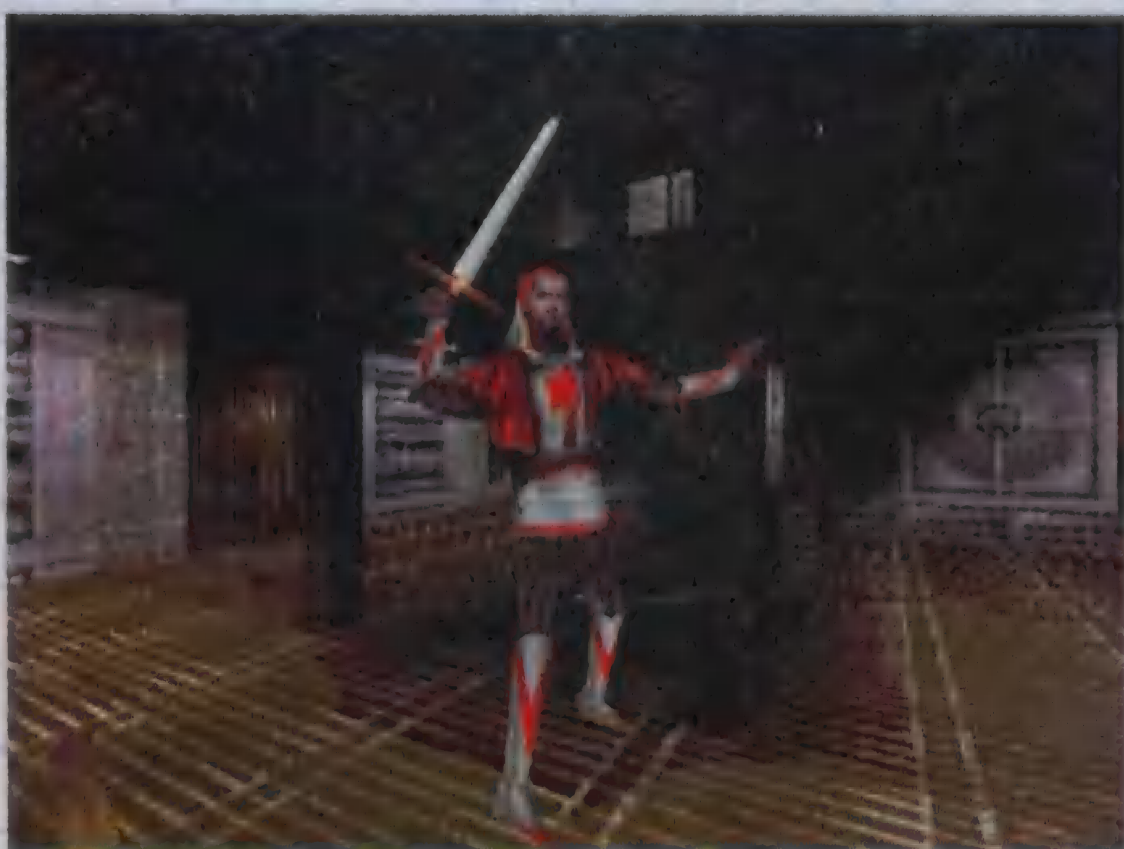
Gdy już je przekroczysz, spróbuj odnaleźć płonący ogień i zabierz wszystkie znajdujące się tu strzały ogniste (fire arrows). Teraz skieruj się schodami do dołu, po czym idź w prawo, a następnie w lewo. Wykonaj przysiad, gdyż pod Tobą znajduje się kilka nieciekawych kreatur (coś w rodzaju zmutowanego robactwa i szczurów), z którymi lepiej byłoby nie walczyć. Pamiętaj o tym, by pozostać niezauważonym (w końcu jesteś mordercą-skrytobójcą!), gdyż szczególnie w tym wypadku potyczka z wrogiem mogłaby się skończyć dla Ciebie fatalnie. Będąc przez cały czas w przysiadzie, strzel w kierunku stropu z rope arrowa i zeskocz z balkoniku na linę. Wespnij się do góry i spróbuj prze-

skoczyć do wnęki znajdującej się nad podłogą. Zabierz stąd wszystkie dobra. W pobliżu niszy, w której właśnie jesteś, znajdują się gas arrow (strzała gazowa) - musisz ją znaleźć i zdobyć. Użyj strzały gazowej na możliwie największej liczbie potworów szwendających się na dole. Tak jak wspomniałem najlepiej byłoby wykończyć jak największą gromadę potworów, jednak najważniejsze jest to, by dosięgnąć przede wszystkim te o nieco „robalowatym" wyglądzie. Jeśli np. nie uda Ci się zagazować „szczurków", możesz załatwić je za pomocą broad-head arrowów (walka z robalami za pomocą tego środka byłaby o wiele trudniejsza). Gdy chmury gazu już opadną, a ostatni szczurek będzie zwijał się w konwulsjach, zeskocz na podłogę i zabierz swój rope arrow. Teraz skieruj się do najbardziej wysuniętego na lewo wyjścia, skręć w lewy korytarz i idź do momentu, gdy trafisz do ślepego zaułka z czymś w rodzaju pionowo ustawionej „kałuży". Wejdź do niej, zabierz water arrow i wróć do schodów. W drodze powrotnej upewnij się, czy masz gas arrow (powinieneś znaleźć tę strzałę bez większego problemu) i załatw patrolującego obszar ratmana.

Wchodzimy Do Piwnicy

Jesteś już przy schodach? No to fajnie, bo nadeszła w końcu pora na prawdziwe wyzwanie - będzie trzeba zejść do piwnicy, aby znaleźć coś, co będzie pomocne dla nas przy dogadywaniu się z Konstantynem. Tym razem będziesz musiał skorzystać z wyjścia wysuniętego najdalej w prawo (patrząc od schodów). Idź w lewo do pokoju znajdującego się poza nim, a następnie przez tunel, po drodze podnosząc leżące na ziemi strzały. Kiedy droga ta zakończy się rozgałęzieniem w kształcie litery T, skręć w prawo. Upewnij się, czy w tym rejonie nie ma szczurków i robali, po czym strzel z rope arrowa w jakiś dogodny punkt znajdujący się ponad Tobą i wespnij się na górę. Teraz spróbuj dostać się na platformę, w celu przetrzebienia znajdujących się tam dóbr. Znajdziesz tu trochę amunicji i zapasów, które powinny być pomocne przy próbie wydostania się stąd (tylko nie pytaj się, po co się tu wpychaliśmy, skoro nie wiedzieliśmy jak stąd wyjść ;). Gdy będziesz znajdował się górze, zauważysz zapewne ratmana i bugbeasta (czyli naszego szczurka i robala) - nie ruszając się z platformy załatw gady (pamiętaj o tym, że na robala działa najlepiej gaz, a gas arrow zdobyłeś kilka minut wcześniej).

Przejdź przez tunel. Na jego końcu znajduje się strzała, którą musisz koniecznie mieć. Upewnij się, że ją zgarnąłeś, zeskocz w dół (pamiętaj o linie!), wróć do skrzyżowania w kształcie litery T i idź naprzód do następnego pokoju. Teraz skieruj się na prawo - wejdziesz do długiego korytarza, przez który musisz przejść. Gdy będziesz szedł przez ten tunel, znajdziesz kilka water arrowów. W drodze do następnego, dużego obszaru zetrzesz się również najprawdopodobniej z jednym lub dwoma pająkami. Droga ta zakończy się platformą, z której widać znajdującą się na podłodze kapliczkę (no, być może nie jest to taka rasowa kapliczka, ale na pewno przypomina obiekt tego typu).





Strzel z water arrow do żywiołu ognia i spokojnie się rozejrzyj. Teraz musisz użyć rope arrowu, aby dostać się na wyższą platformę znajdującą się po lewej stronie. Lepiej byłoby, gdybyś tam wszedł, gdyż leżą na niej gas arrowy, które będą Ci bardzo pomocne w dalszej części tej misji. Dokładnie po drugiej stronie znajduje się jeszcze inna platforma, więc jeśli wypróbujesz nasz stary numer z rope arrowem, powinieneś wejść w posiadanie water arrowów (chyba nie muszę mówić, że i te będą nam bardzo pomocne). W tym rejonie kręci się również trochę szczurasów, więc - w celu uniknięcia walki wręcz - najlepiej byłoby usunąć ich z miejsca, w którym się znajdujesz. Ponadto jeśli wcześniej nie zająłeś się robalem, warto by było uziemić go właśnie teraz.

Kiedy uporasz się już ze wszelkim plugastwem pałętającym się tutaj, zejdź na podłogę i wejdź w wielki otwarty obszar. Skręć w tunel znajdujący się po lewej stronie i idź nim do momentu, aż dotrzesz do następnego wielkiego pokoju, w którego centrum znajduje się drzewo. Użyj kolejne rope arrowa, by dostać się na platformę - gdy już będziesz na niej, rozejrzyj się dokładnie. Powinieneś zobaczyć przejście, dzięki któremu dostaniesz się do drzewa. Gdy już dotrzesz na miejsce, znajdziesz tam strzały i książkę. Koniecznie ją przeczytaj! Okazuje się, że jest to pamiętnik Konstantyna. Z pozostawionych w nich zapisków można łatwo wywnioskować, że jest on albo wysoko postawionym agentem The Trickister, albo że The Trickister to po prostu... Konstantyn!

Gdy już zajmiesz się pałętającym się tutaj ratmenem, zeskocz na glebę. Idź pochyłością, a przy skrzyżowaniu w kształcie litery T wybierz drogę prowadzącą w lewo. Powinieneś zobaczyć przed sobą pomieszczenie, wyglądając jak klasyczna piwnica (zwróć uwagę na to, że na ziemi leży coś w rodzaju dywanu!). Załatw ratmana za pomocą strzały i idź dalej, zachowując bardzo dużą ostrożność (obszar ten jest patrolowany przez trzech kolejnych szczurków).

W Piwnicy

Gdy w pobliżu nie będzie już ratmenów, przejdź przez pokój i wejdź do znajdującego się za nim korytarza. Zgaś pochodnię za pomocą strzały wodnej i czekaj na rozwój wypadków. Prawdopodobnie drogą tą będzie przechodziło trzech szczurków. Jeśli będzie to tylko możliwe, spróbuj załatwić ich za pomocą strzał, oczywiście przy założeniu, że nie wiedzą nic o Twojej obecności w tym miejscu. Kiedy zabijesz ich wszystkich, idź korytarzem do przodu i skręć w prawo przy końcu hali. Teraz idź do przodu aż do momentu, gdy dotrzesz do ściany, następnie skręć w prawo, po czym prawie natychmiastowo w lewo. Teraz będziesz musiał przejść przez metalową podłogę, ale ponieważ nie ma tu już ratmenów nie powinieneś mieć z tym żadnych problemów.

Skręć w lewo i idź do góry rampą. Przez cały czas jesteś na metalowej podłodze, ale nie ma się czego obawiać - po tej okolicy nie pałęta się żaden wróg. Kiedy dotrzesz do dywanu, skręć w prawo, a następnie w lewo. W tym korytarzu spędzisz trochę czasu, gdyż jest tu kilku ratmenów, z którymi trzeba będzie się jakoś uporać. Zgaś wszystkie pochodnie i wejdź do wnęki znajdującej się po lewej stronie.

Tak jak poprzednio zauważysz (a być może prędzej usłyszysz) patrol ratmenów, jednak jeśli zachowywałeś się wystarczająco ostrożnie nie powinni wiedzieć, że tu jesteś. Załatw wszystkich gagatków, jednak pamiętaj o tym, by zostawić sobie kilka strzał gazowych, gdyż będą one niezwykle przydatne w dalszej części podróży. Do tej akcji możesz użyć np. broad- head arrowsów, ponieważ nie znajdą one później zbyt dużego zastosowania. Gdy już załatwisz sprawę z ratmenami, wróć do hali i skieruj się do narożnika znajdującego się po lewej. Teraz wejdź w pierwsze przejście po lewej i omiń rezydującego tu pająka. Idź dalej skręcając po drodze dwa razy w prawo (oczywiście tylko wtedy, gdy będziesz miał taką możliwość ;), aż do momentu, gdy będziesz stał przed drzwiami. Otwórz je, a zobaczysz schody - jeśli z nich skorzystasz, znajdziesz się na pierwszym poziomie domu Konstatyna.



Wynośmy Się Stąd!

Niestety, tak się składa, że mamy całkowicie odcięty dostęp do górnych pięter tej rezydencji. Aby się z niej wydostać, skorzystamy z frontowych drzwi (to się nazywa „ułańska fantazja!). Stojąc u szczytu schodów, skręć w prawo i wejdź do holu, a następnie wybierz drogę po lewej i idź aż do momentu, gdy dotrzesz do kuchni. Prawdopodobnie po drodze natkniesz się na ratmana, z którego oczywiście musisz utoczyć co nieco krwi. Możesz się również natknąć na inną znacznie bardziej nieprzyjemną bestię (coś w rodzaju żabiska), która niestety, najprawdopodobniej zabierze trochę Twoich hit pointów.

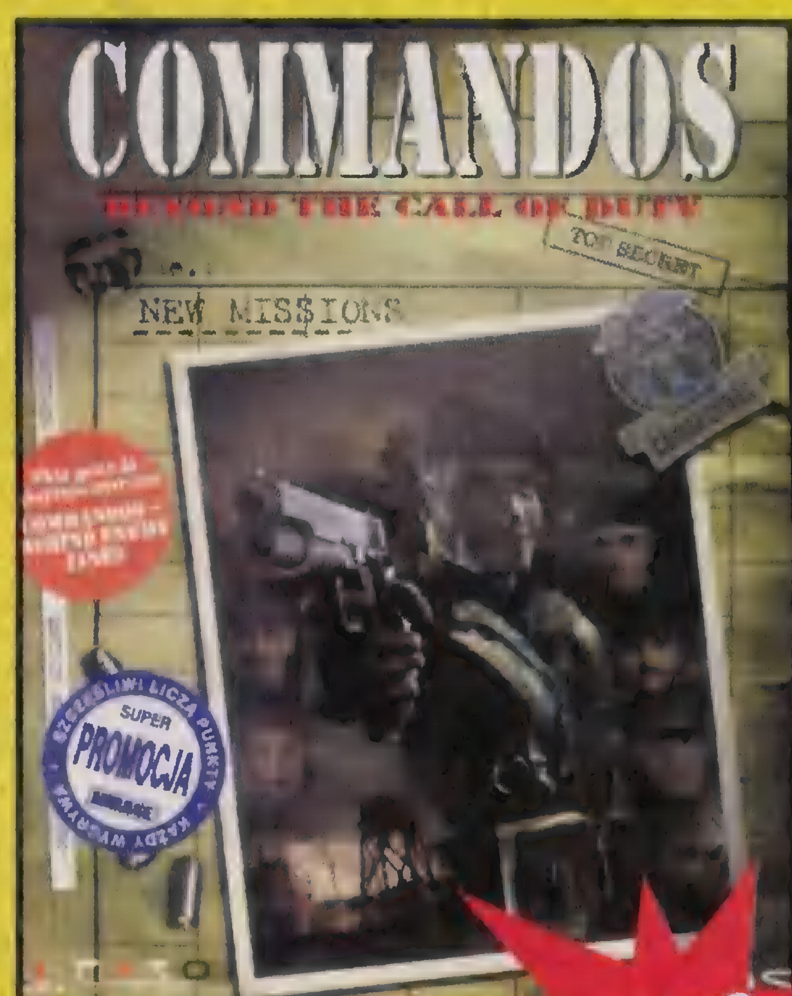
Gdy będziesz przy kuchni, wystrzel strzałę gazową w kierunku stojącego na straży ratmana (oczywiście postaraj się go załatwić :). Wejdź do tego pomieszczenia i idź w lewo do jadalni, skąd zabierzesz strzały ogniowe (znajdują się one na stole). Pomieszczenie to będzie prawdopodobnie patrolowane przez kolejnego ratmana - jeśli masz jeszcze co najmniej dwie strzały gazowe, użyj jednej z nich na gadzie. Jeśli nie, załatw go z fire arrowów, broad-head arrowów lub za pomocą czegokolwiek, co posiadasz w swoim arsenale. W najgorszym przypadku, czyli w momencie, gdy nie będziesz miał żadnej broni, oślep go za pomocą flash bomb i biegnij przez pokój do holu.

Gdy znajdziesz się w holu, uzbrój się w strzałę gazową i trzymaj ją w gotowości. Idź dalej tym korytarzem - w pewnym momencie natkniesz się na robala. To właśnie dla niego przygotowałeś wcześniej strzałę... Użyj jej, a następnie rzuć się biegiem do pierwszych drzwi znajdujących się po prawej, które prowadzą na zewnątrz. Musisz działać szybko gdyż możesz się natknąć na kolejnego robala i szczurka (po drugiej stronie holu). Przy drzwiach może znajdować się kolejna „bombowa pułapka", tak więc bądź bardzo ostrożny! Gdy będziesz na zewnątrz, misja zakończy się. (cdn) ***Suicide***

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA PRENUMERATY

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

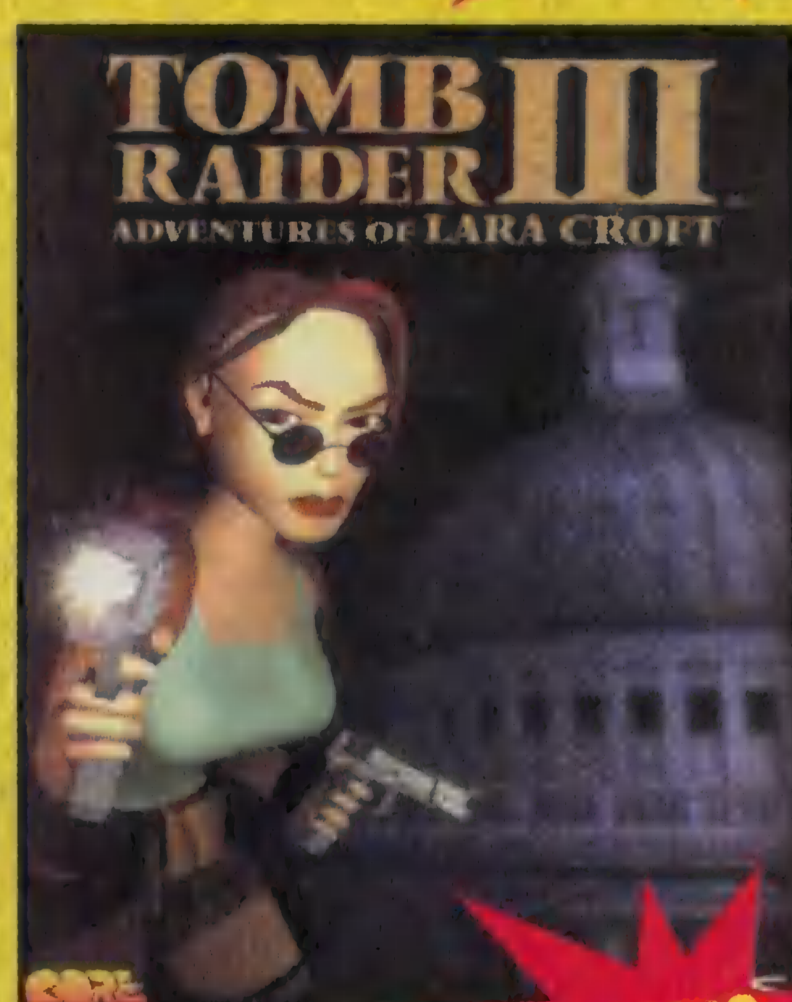
***Każdy** kto do końca czerwca br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.*



COMMANDOS GRATIS



FINAL FANTASY VII GRATIS



TOMB RAIDER 3 GRATIS



GANGSTERS GRATIS



THIEF GRATIS



MIGHT & MAGIC GRATIS

***Jak zamawiać.** Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 7/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.*
***Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 40 dni i nadana zostanie oddzielnie.*
***Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 30.06.99







Witam wszystkich miłośników tej wspaniałej gry. Postanowiłem przygotować dla Was pełny opis przejścia „HL", ponieważ momentami gra jest naprawdę trudna i można się nieźle zaciąć. Jak zdążyliście zauważyć, mało ludzi robi dokładne solucje do gier FPP, ponieważ jest to właściwie bez sensu, ale w przypadku „HL" jest inaczej.



Half-Life

pierwsza część

Nie jest to zwykła strzelanina FPP, w której trzeba wykazać się małpią zręcznością w szybkim strzelaniu, ale złożona gra, wymagająca od gracza nie lada pomyślunku. Dlatego też zapraszam do opisu, który został podzielony na dwie części. Druga już za miesiąc. A i jeszcze jedno - niniejszy opis nie jest dokładną instrukcją przejścia - sięgajcie po niego jedynie wtedy, kiedy się zatniecie w jakimś miejscu. Dzięki wskazówkom zawartym poniżej uda się Wam ukończyć „Half-Life" bez problemu. Sugeruję grać bez kodów, bo wtedy można naprawdę wczuć się w klimat gry: amunicja na wyczerpaniu, pełno wrogów - można się poczuć jak zaszczute zwierzę. Poza tym satysfakcja po skończeniu „HL" jest ogromna...

Na początek proponuję mniej wytrwałym graczom kilka cheatów. Osobiście skończyłem „HL" bez kodów, na poziomie medium w 3 tygodnie, grając te 3-5 godzinek dziennie. Ale dla ludzi, którzy nie mają czasu, a chcą zobaczyć naprawdę świetne poziomy, kody są obowiązkowe...

Po pierwsze: odpalcie plik startowy hl.exe z parametrami -dev~console. (hl.exe -dev - console). Dzięki temu podczas gry będzie możliwy dostęp do konsoli, za pomocą tyldy („'" - koło „jedynki"). Potem wystarczy wpisać w konsoli „sv_cheats 1" i wstukiwać poniższe kody:

impulse 101 - broń i amunicja.
/god - nieśmiertelność.
/noclip - przechodzenie przez ściany

Jeśli nie chce się komuś oglądać intra (mimo że jest super), uruchomcie grę z parametrem - nointro.

Kilka cennych wskazówek, które mogą okazać się bardzo pomocne w czasie gry:

1. Używaj często łomu na wszelkich skrzynkach, pudłach. Kryją one dodatkową amunicję, baterie do kombinezonu i granaty.

2. Nawet jeżeli jesteś wytrawnym graczem FPP, to i tak radzę wybrać z menu gry „Hazard Course" - trening. Nie dość że jest super, to można się nauczyć kilku nowych umiejętności nieodzownych w późniejszych etapach gry, np. skok z podciągniętymi nogami (klawisz „Crouch" odpowiadający za kucnięcie) powoduje wydłużenie skoku.

3. Nie tylko możesz pchać skrzynie, ale też je ciągnąć za pomocą klawisza „Use". Jest to bardzo potrzebne w kilku pomieszczeniach.

4. Proponuję też częste save'owanie, za pomocą klawisza F6 (Quick Save). Nie dość, że szybkie to bardzo przydatne (load - klawisz F7).

No to już przebrnęliśmy przez początek. Teraz zaczynają się prawdziwe schody, czyli:

Anomalous Materials Epizod 1

Podążaj za zieloną linią do szatni, a potem w lewo do przechowalni kombinezonów HEV. Uaktywnij przełącznik i ubierz kombinezon ze środkowej „szafki". Teraz idź za niebieską linią, aż do security door. Strażnik otworzy je automatycznie, jeśli będziesz miał na sobie kombinezon HEV. Teraz prosto, omiń kilka korytarzy i zjedź windą na dół. Kiedy już będziesz w laboratorium, wysłuchaj dwóch naukowców. Otworzą oni później Tobie drzwi do komory testowej. W środku musisz się wspiąć na platformę i nacisnąć przycisk. Zejdź na dół i poczekaj na wózek, który się pojawi, gdy zniknie krata. Wepchnij go w stronę promienia i obserwuj nieprzewidziane konsekwencje swego czynu...

Unforseen Consequensces Epizod 2

Uaktywnij rozwalony skaner tęczówki oka, a drzwi staną otworem. Spróbuj przypomnieć sobie drogę powrot-





ną do głównego hollu. Po drodze poproś naukowca, aby otworzył Ci drzwi (klawisz „use"). Nie zapomnij zabrać łomu leżącego niedaleko windy. Kiedy dotrzesz do głównego hollu, przeczołgaj się przez otwór wentylacyjny koło biurka. W pomieszczeniu uważaj na pajęczaki (po angielsku „headcrabs", ale tłumaczenie jest trochę chybione - „głowokraby" - nie?) i na eksplodujący komputer. Rozwal kratkę nad szafą i idź dalej. Martwemu strażnikowi zabierz pistolet (jemu się już nie przyda...). Gdy dojdziesz do krat, które się nie otwierają, zabij potwora po drugiej stronie i zanurkuj w prostokątny otwór w podłodze. Zwróć uwagę, że na suficie jednego z korytarzy jest podobny otwór. Zapamiętaj to miejsce i leć spuścić wodę. Wystarczy że przekręcisz zawór, a będziesz mógł dopłynąć do owego wyjścia. Gdy dojdziesz do pomieszczenia z platformą, uaktywnij lewarek po jej lewej stronie. Szybko wskakuj na platformę. Uważaj teraz na pajęczaki. Nie ma sensu próbować ich zabić, więc tylko rób uniki (strafe'owanie). Gdy już „wylądujesz" biegnij w lewo. Pod żadnym pozorem nie wchodź na żelazny most - po prostu się zarwie pod Tobą. Wskocz na rury po prawej i kontynuuj wędrówkę. Gdy dojdziesz do zbiornika wodnego możesz:

a) zbudować ze skrzynek mostek i przedostać się na drugi brzeg

b) zeskoczyć do wody i płynąć w lewo do drabinki.

W każdym razie musisz dostać się do drzwi po przeciwnej stronie. Gdy już tam będziesz, biegnij dalej korytarzami, aż dojdziesz do windy. Uruchom ją, a Twoim jeszcze nie zmęczonym, choć trochę przestraszonym oczom ukaże się...

Office Complex Epizod 3

Kiedy wyjdziesz z windy, rozwal szybko kratkę wentylacyjną, obok zwisających kabli elektrycznych. Poczekaj aż pajęczaki usmażą się na owych kablach i wskakuj do szybu wentylacyjnego. Posuwaj się naprzód. Zniszcz kratę łomem, ale nie wyskakuj od razu. Poczekaj chwilę i zobacz jak naukowiec zostaje pożarty przez potwora. Teraz leć i znajdź drzwi z napisem „electricity room". Wejdź tam i wyłącz przełącznik. Właśnie odciąłeś dopływ prądu do tej części kompleksu. Włącz latarkę i ostrożnie lawirując między zwisającymi jęzorami wyjdź z pomieszczenia przez frontowe drzwi. Teraz możesz spokojnie ominąć kable. Na końcu korytarza wybij szybę i wskocz do środka. W korytarzu po lewej utoruj sobie przejście niszcząc skrzynki łomem. Zabierz strzelbę i amunicję z zielonej skrzyni po prawej. Pomóż strażnikowi uporać się z potworem - strzel w niego przez kraty. Dzięki temu koleś otworzy drzwi i będziesz mógł zabrać dodatkowe naboje oraz apteczkę. Wracaj do zalanego pokoju, koło rozbitej szyby. Po meblach dostaniesz się do przełącznika po lewej stronie, który odetnie dopływ prądu w pokoju. Uważaj na szyb wentylacyjny (kilka pajęczaków). W korytarzu z dwiema skrzynkami spróbuj ustawić je tak, aby zbudować schodki do drabiny. Porozwalaj wszystkie kraty w szybie, ale lepiej sejwnij przed wyjściem, na zewnątrz czeka na Ciebie automatyczne działko reagujące na ruch. Możesz je rozwalić, albo szybko przebiec na drugą stronę. Wybór należy do Ciebie. Biegnij po schodach dopóty, dopóki nie spotkasz strażnika. Weź go ze sobą. Wejdź w drzwi z napisem EXIT. Napotkasz tam kolejnego strażnika. Z taką brygadą możesz spokojnie „zwiedzać" dalej kompleks. Zatrzymaj się przy pokoju po lewej. Zabierz z niego granaty. Wróć do pomieszczenia po prawej i za pomocą łomu porozwalaj wszystkie deski. Włącz latarkę i znajdź wejście do chłodni. Kiedy będziesz już w środku, uruchom czerwony przełącznik po lewej. Teraz musisz się dostać na jeżdżącą platformę pod sufitem. Z niej do szybu wentylacyjnego. Po lewej stronie szybu jest wyjście - po prawej, pomieszczenie z martwym strażnikiem i dużą ilością amunicji. Wspinaj się dalej po schodach, aż dojdziesz do windy. Musisz wskoczyć na drabinę po przeciwległej stronie. Radzę sejwnąć, gdyż upadek kończy się fatalnie. Na samej górze zniszcz kratkę i wskocz do windy. Panel sterowania jest po lewej stronie. Myliłeś się co do tego, że jesteś jednym z niewielu, którzy przeżyli. Śmiertelny wrzask jednego z komandosów uświadomił Cię, że jednak:









We've Got Hostiles Epizod 4

W tym levelu musisz uważać na automatyczne działka i drzwi przeciwpożarowe, które uaktywniają się po wejściu na czerwoną wiązkę laserową. Również pod żadnym pozorem nie wchodź na niebieską wiązkę - są to miny, które powodują zazwyczaj śmiertelne obrażenia. W pomieszczeniu poniżej uważaj również na Obcych, którzy uruchamiają działka. Przeczołgaj się koło laserów (dotknięcie działka powoduje jego dezaktywację) i biegnij na dół, korytarzem. Na tym odcinku czeka Cię dosyć trudna przeprawa. Najlepiej jest zbombardować działka granatami, uważając przy tym, aby nie uaktywnić drzwi przeciwpożarowych. Skorzystaj z drabiny i zwróć uwagę na to, jak jeden z naukowców pełen przekonania o nadchodzącej pomocy ze strony wojska, zostaje zastrzelony przez żołnierza. Bezlitosna mina mordującego wojaka nie pozostawia żadnych złudzeń - została ogłoszona kwarantanna bazy (dosyć niehumanitarna zresztą). Rozwal sukinkota granatem, niech jego szczątki poniewierają się wszędzie. Wyjdź z pomieszczenia, używając windy towarowej. Miń drzwi przeciwpożarowe i podążaj dalej, aż do przejścia. Na rozwidleniu idź w prawo. Znajdź pas transmisyjny i wskocz na niego. W następnym pomieszczeniu wspinaj się po skrzynkach, aby wrócić na pas i kontynuuj wędrówkę. Zamiast tej drogi opisanej przeze mnie, można było na rozwidleniu iść w lewo, ale wtedy czekałaby Cię niezła przeprawa z działkami i Obcymi. W każdym razie: rozwal działko i uważaj na drugie za drzwiami. Wejdź po schodach i porozwalaj Obcych. Na tym obszarze, aż roi się od żołnierzy. Dlatego też uciekaj przed granatami i kryj się często koło skrzynek. Biegnij do końca pokoju i zejdź na dół. Wskocz do windy i jedź na powierzchnię. Teraz lepiej zasejwować. Czeka Cię rozprawa z prawdziwymi Marines. Jeśli zabijesz komandosów spuszczających się po linie z samolotu, będzie ich tylko więcej. Dlatego najlepszym wyjściem jest szybki bieg prosto i do bunkra po lewej. Szybko nurkuj w jego głębi bo zostaniesz zbombardowany. Otwórz drzwi na





dole. Zejdź na sam dół, zaczynając od prawego rogu. Opuść komorę wentylacyjną środkowym korytarzem. Skorzystaj z komputera, który otworzy drzwi silosu...

Blast Pit Epizod 5

Użyj łomu i rozwal barierę. Wejdź do control room i przełącz wichajster. Skorzystaj z windy towarowej, aby się dostać na sam dół. Wskocz na wózek szynowy. Klawisz „use" uruchamia go. Do „przodu" powoduje przyspieszenie, a do „tyłu" hamowanie. Gaz do dechy - ominiesz kilka potworków, a i uda Ci się jeszcze kilka rozjechać. Zahamuj przed pełnego szlamu basenikiem. Wskocz na podest po prawej i idź po rurze. Skorzystaj z drabinki, aby dostać się na górę. Wskocz do rury i biegnij dalej na przód. Wjedź windą na samą górę. Rozwal szybko Aliena i otwórz śluzę. Jesteś w Test Room. Widzisz tę obrzydliwą maszkarę, machającą mackami? Tak, musisz ją zniszczyć. Aby tego dokonać, trzeba będzie włączyć dopływ zasilania, tlenu i paliwa. No to w drogę. Są dwie możliwości omijania macek. Pierwsza: dezorientuj je granatami. Druga: idź powoli (wciśnij klawisz shift, jeżeli masz włączony auto-run), a macki Cię nie usłyszą. Oba sposoby są dosyć trudne, ale nie niewykonalne - trust me. Obojętne jaki sposób wybierzesz, zejdź na niższy poziom (środkowy). Rozwal szybko deski łomem i wbiegnij do środka. Przejdź przez mostek i podążaj za czerwoną i niebieską rurą w dół. Wejdź do kanałów i biegnij cały czas prosto. Na rozwidleniu skręć w lewo i skorzystaj z drabinki. Gdy będziesz na górze, zejdź po małych drabinkach do panelu, koło tego ogromnego wentylatora. Włącz guzik i leć szybko na górę, zanim ostrza wentylatora pokroją Cię na plasterki. Poczekaj, aż rozkręci się on do końca i wskocz na niego. Podmuch powietrza podrzuci Gordona do samego sufitu. Przebij się przez deski łomem. Rozwal jeszcze kratkę wentylatora i wejdź w nią. Gdy dotrzesz do Oxygen/Fuel Control Room, odkręć oba zawory. Wyjdź z pokoju, podążając za pomarańczową i niebieską rurą, aż z powrotem do macek. Teraz trzeba będzie włączyć zasilanie. Zejdź na najniższy poziom i czmychnij prosto w drzwi. Przeskocz dziurę w podłodze. W magazynie koło korytarza z kałużą wody jest kilka



skrzynek. Spróbuj zbudować z nich mostek tak na kałuży, tak aby nie spaść z nich do wody. Będzie to potrzebne w drodze powrotnej, gdyż kałuża owa będzie pod napięciem. Kieruj swe kroki w stronę windy. Gdy już będziesz zjeżdżał na dół, winda nagle nawali. Szybko wyskakuj z niej i łap się drabinki po lewej stronie. W przeciwnym wypadku spadniesz do radioaktywnej mazi i nieźle się poturbujesz. Idź w kierunku reaktora. Po obu stronach są przełączniki. Uważaj na rozpędzoną platformę, latającą wokół pierścienia. Uruchom reaktor i czeka Cię teraz uciążliwa droga powrotna do pokoju testowego. Gdy już się tam znajdziesz, wciśnij czerwony przycisk na konsolecie i rozkoszuj się tą piękną chwilą... Wskocz do dziury w komorze testowej (byłe legowisko macek). Na brzegu jeziorka znajdziesz piękną broń - magnum. Wystarczy tylko jeden strzał, a większość przeciwników pada martwych (nawet żołnierze!). Zanurkuj w wodzie. Zwróć uwagę, obok wentylatorów brakuje jednej rury. To Twoja jedyna droga. Wypłyń na powierzchnię i wskocz na rurę. Podążaj nią cały czas. Wystarczy jeszcze wskoczyć na dwie kolejne rury i iść cały czas prosto, a okaże się, że trafiłeś do ruchomej bazy komandosów...





Power Up Epizod 6

Pochodź po korytarzach i pozbieraj amunicję. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia z wielkim potworem, który będzie akurat rozprawiał się z Twoimi niedoszłymi prześladowcami, biegnij szybko do korytarza, który opada pod pewnym kątem w dół, aż do drzwi z czerwonym zaworem. Przekręć go, a dostaniesz się do środka. Wejdź na samą górę. Przejdź przez szerokie pomieszczenie, skręć w lewo, a znaki doprowadzą do generatora. Kiedy będziesz już koło windy, puść ją samą na dół. Zrzuć kilka granatów albo plecak z C4, dzięki czemu pozbędziesz się min. Teraz już możesz zjechać. Odszukaj schody i zejdź nimi na sam dół. Uważaj na robaki pływające w wodzie. Łom całkowicie wystarczy, aby się ich pozbyć. Zniszcz skrzynkę blokującą zębatkę naprzeciwko generatora. Idź schodami piętro wyżej do pokoju, gdzie znajdują się panele kontrolujące pracę wentylatorów. Jeden z nich nie działa, w związku z tym będziesz musiał uruchomić go ręcznie (przycisk w głębi pokoju). Teraz wracaj na samą górę, do kochanego potwora. Odszukaj drzwi z napisem „Track Control Room". Zignoruj na razie przycisk i konającego strażnika. Wyskocz przez okno i pozwól potworowi Cię gonić. Leć cały czas tunelem po lewej stronie, aż do samego końca. Znajdują się tam dwie potężne elektrody oraz przycisk uruchamiający je. Walnij szybko w guzik, a po potworze pozostanie jedynie wspomnienie... Wróć do skrzyżowania dróg. Wskocz na wózek i podjedź nim do zwrotnicy. Pamiętasz przycisk, który kazałem Ci zignorować? Teraz możesz go przełączyć (właściwie musisz). Wróć do wózka i go uruchom. Jeszcze tylko gaz do dechy i tym sposobem przebijesz się przez barykadę, rozpoczynając nowy epizod swego życia...

On A Rail Epizod 7

Moim zdaniem jest to najtrudniejszy level gry. Straciłem przez niego niezły kawałek życiorysu (ile wypadów do knajp mnie ominęło...). Ale da się go przejść. Poważnie. Kiedy zatrzyma się kolejka, wysłuchaj historii strażnika. Wysiądź z wagonu i otwórz szlaban (przy-





cisk na ścianie). W tym etapie musisz uważać na wodę i centralną szynę, która jest pod napięciem (zabierają one po 10 procent energii). Kontynuuj jazdę pociągiem, dopóki nie zobaczysz znaku zmieniającego zwrotnicę. Strzel w niego, a zmieni on drogę Twego pojazdu. Zatrzymaj się przy platformie z Ufokiem koło schodów. Zabij go i wejdź na górę. W małym pokoiku uruchom dźwignię, przesunie ona hak, który torował drogę. Na następnej zwrotnicy zmień drogę. Powinno Cię to doprowadzić z powrotem do miejsca, gdzie wisiał hak. Kiedy dojedziesz do kolejnego szlabanu, wysiądź i otwórz go przyciskiem. Jedź dalej tą drogą. Gdy pociąg się zatrzyma, wysiądź i leć do korytarza po prawej. Zastrzel uprzednio żołnierza koło pociągu. Dostań się do małego pomieszczenia i weź ze sobą przyjaznego strażnika. Bądź ostrożny: za rogiem znajduje się bunkier z kolesiem obsługującym działko. W szaleńczym biegu przeskocz tory i wskocz do szczeliny koło bunkra i ściany. Wrzuć do bunkra granat i czmychaj czym prędzej. No i po kłopocie. Wejdź do drzwi zaporowych po prawej. Zejdź po schodach i wskocz na kolejny wózek. Unikaj spadających skał i czujników laserowych. Uważaj również na kolesia z wyrzutnią rakiet. Zabij go, gdy będzie przeładowywał wyrzutnię. Na jednej z platform zlikwiduj kilku Obcych. Przeskocz zielone skrzynie, używając skoku z wciśniętym klawiszem „crouch". Na górze przełącz wajchę, która otworzy kolejny szlaban. Koło następnej bramy rozwal wszystko co się rusza. Bunkra pozbędziesz się wrzucając do niego kilka granatów. Otwórz bramę i kontynuuj jazdę. Strzel w zwrotnicę, tak abyś jechał dalej prosto. Koło kolejnej bramki wysiądź i zejdź drabinką na dół. Uważaj na czujniki laserowe. Najlepiej przeskocz je i wskocz do „control room" naprzeciwko. Masz teraz do wyboru dwie ścieżki: albo rzucić kilkoma granatami w działka, albo też wyskoczyć przez okno, nie odnosząc żadnych ran. Poza tym dodam tylko, że amunicja będzie jeszcze cholernie potrzebna... Na końcu korytarza sytuacja przedstawia się mniej więcej tak: jest bunkier po prawej stronie tunelu, koleś obsługujący działko i szwadron Marines. Najpierw zabij kolesia z działkiem. Potem pchaj skrzynie, robiącą za osłonę, aż do samego końca. Wrzuć kilka granatów do bunkra, to się wszystko uspokoi. Czeka Cię jeszcze tylko wymiana ognia z wspomnianym batalionem komandosów. Kiedy wejdziesz przez podwójne drzwi na dziedziniec z silosie rakietowym, skorzystaj z działka po lewej i wykończ wszystkich żołnierzy. W budynku jest pełno czujników laserowych, podłączonych do kilku kilo trotylu. Zrób tak: przesuń dużą skrzynię pod ostatni czujnik, przeczołgaj się po schodach, do owego czujnika i wskocz na skrzynię. Stamtąd wystarczy jeden skok i jesteś pod drzwiami. Teraz czeka Cię cicha robota. Otwórz drzwi i zdejmij kilku strażników za pomocą kuszy (drugi fire). Potem możesz już odpalić rakietę. Miłego show. Wróć teraz przez podwójne drzwi z powrotem na tory. Brama po lewej stoi otworem, a to oznacza kolejny epizod...

Ok, no to dotrwaliśmy razem, jak na razie, aż do epizodu 7. W tym miejscu muszę przerwać opis z braku miejsca. Do zobaczenia za miesiąc. Cześć! ***Szycha***

PS. Jakbyście mieli kłopoty w jakimś konkretnym miejscu, a nie chce Wam się czekać cały miesiąc, to wysyłajcie maile na adres: rszych@kki.net.pl. Odpowiadam zawsze, więc nie ma żadnego problemu.



The Legend Of Zelda

Ostatnimi czasy Nintendo 64 przeżywa prawdziwy renesans. Wychodzą na niego gierki, które zaraz stają się kultowe, po prostu nie do pobicia. Takim przykładem może być „Turok2", „Extreme G 2", „ISS98", „Vipeut 64" czy „Zelda 64" (co ciekawsze nawet premiera Dreamcasta nie przeszkodziła mu w tym).









Na sieci pojawiają się nawet informacje, iż „Zelda 64" sprzedała się w ilości czterech milionów egzemplarzy i ta liczba z dnia na dzień rośnie. Dlatego już teraz wiadomo, że jest to najlepiej sprzedający się tytuł w historii Nintendo 64. Trudno się temu dziwić, przecież ta gra jest naprawdę świetna. Postanowiłem dlatego zrobić jej pełną solucje dla wszystkich, który nie mogą sobie z nią poradzić.

Kokiri Forest

Swoją przygodę Link rozpoczyna we własnym domku. Po prawej stronie na ścianie znajduje się kalendarz, a gdy do niego podejdziesz wyświetli Ci się lista Twoich rekordów (np. czas jazdy konnej itd.). Opuść teraz chatkę i porozmawiaj z każdą napotkaną na swojej drodze osobą (nauczą Cię kilku rzeczy). Nie zapomnij też porozmawiać z Sarią. Teraz możesz swobodnie pochodzić po reszcie domków. Natkniesz się zapewne na sklep, w którym możesz kupić parę przydatnych rzeczy. Już pewnie zwróciłeś na to uwagę, iż niejaki Mido nie chce Cię wpuścić do „The Great Deku Tree", ponieważ nie masz miecza i tarczy. W tym celu udaj się do swojego domu. Obok niego znajduje się górka, na którą musisz się wspiąć. Tam przejdź przez drewniane ogrodzenia i podejdź do malutkiej dziurki, która znajduje się na dole ściany. Koniecznie trzeba się tam wczołgać. Teraz powoli i ostrożnie wyczekaj momentu, w którym zobaczysz ogromny kamień. Pójdź za nim, a dojdziesz do ogromnej skrzyni, którą musisz otworzyć. Tam znajduje się Twój miecz. No dobrze, ale została nam jeszcze tarcza. To zadanie jest już o wiele prostsze. Po prostu musisz iść do sklepu i ją kupić. Walutą w tej grze są tak zwane Rupees, a ich ilość wyświetla Ci się w lewym dolnym rogu ekranu. Tarcza kosztuje 40 Rupees. Jeśli nie masz takiej kasy to połaź trochę, a na pewno coś się znajdzie. Teraz pobiegnij do Mido (tego, który nie chciał Cię wpuścić) i pogadaj z nim, aż zejdzie Ci z drogi. Pobiegnij dalej korytarzem i wyjmij od razu miecz i tarczę. W tym właśnie momencie dojdzie do Twojej pierwszej walki z ogromnymi kwiatami. Jak już je rozwalisz to zbierz drewienka, które zostaną po nich, ponieważ w późniejszych etapach będą bardzo potrzebne. Pobiegnij dalej, a dojdziesz do ogromniastego drzewa.

The Great Deku Tree (1)

Porozmawiaj z drzewem a ono opowie Ci ciekawą historyjkę o klątwie, po czym zaprosi Cię do swojego wnętrza. Wejdź więc tam. Od wejścia rozwal kwiatuszki, które zostawią po sobie orzeszki. Teraz odnajdź drabinę i wejdź na samą górę. Biegnij przez cały czas, do momentu gdy zauważysz dużą skrzynię, a nad nią dwa pająki. Po otworzeniu skrzyni okaże się, iż jest w niej mapa. Teraz automatycznie wyświetla Ci się ona w prawym dolnym rogu ekranu. Pobiegnij dalej a natkniesz się na drzwi. Wejdź tam a drzwi, którymi wszedłeś, zostaną zablokowane. Na środku małej komnaty znajdziesz potwora (niedużego na szczęście), który wygląda jak pień i strzela do Ciebie orzeszkami. Jedynym sposobem, aby go pokonać jest wyciągnięcie tarczy, ale w taki sposób by orzeszki odbijały się od niej i trafiały w stwora. Kiedy to uczynisz, wyskoczy on zza swojej kryjówki, a Ty podbiegnij do niego i porozmawiaj. Teraz powinny otworzyć się drzwi. Nie zeskakuj jednak na platformę, tylko omiń ją i wespnij się po porostach na drugą stronę. Tam znajdziesz dużą skrzynię, a w niej znajduje się proca. Z lewej strony od skrzyni znajduje się dziura w ścianie. Wejdź w nią i otwórz małą skrzynkę. Teraz musisz wrócić, więc wskocz na platformę i przeskocz. Potem przejdź przez pokój, w którym był stwór i wyjdź z niego. Skieruj się teraz do skrzyni, z której wyciągnąłeś mapę i rozwal pająki znajdujące się nad nią (możesz to uczynić tylko procą). Wespnij się na samą górę i stań na wyższej platformie. Teraz pobiegnij do drzwi i otwórz je. Po prawej stronie od wejścia znajduje się paląca pochodnia i guzki. Wyciągnij kijek (który powinieneś zebrać po kwiatkach) i podejdź do pochodni. Powinien się zapalić, więc czym prędzej zapal pochodnię znajdującą się naprzeciwko.







Ocarina Of Time

Część Pierwsza









Kiedy uczynisz to prawidłowo, drzwi powinny się odblokować. Teraz podejdź do guzika i stań na nim. Przeskocz po platformach (które wysunęły się po naciśnięciu przyciska) do ogromnej skrzyni, w której znajduje się kompas. Gdy to uczynisz możesz spokojnie wrócić. Teraz powinieneś zniszczyć pająki, które blokują Ci przejścia na wysuniętą platformę. Są one na tyle paskudne, że musisz poczekać, aż się odwrócą do Ciebie. Ty musisz wtedy przyłożyć im mieczem (możesz strzelać też z procy). Po wycięciu wszystkich pająków znajdź najbardziej wysuniętą platformę i skocz z niej tak, aby trafić w pajęczynę znajdującą się na dole drzewa. Po dość długim locie znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z wodą. Idź teraz na wysepkę z zapaloną pochodnią i naciśnij znajdujący się tam guzik. Musisz teraz wziąć patyk i zapalić go. Z owym patykiem biegnij jak najprędzej i podpal pajęczynę, którą odnajdziesz na wysepce z kwiatkiem. Powinny teraz pojawić się tam drzwi, które musisz otworzyć. Za nimi znowu czeka drzewopodobny stwór, więc załatw go w ten sam sposób co pozostałe. Teraz weź w łapkę procę i strzel w guzik z okiem. Powinno się teraz otworzyć przejście do następnej komnaty. Tutaj czeka na Ciebie dość trudny moment. Wskocz czym prędzej do wody i poszukaj guzika znajdującego się pod wodą. Gdy to uczynisz niezwłocznie naciśnij go. Powinien się teraz znacznie obniżyć poziom wody. Teraz możesz spokojnie przepłynąć na kładce pod kłodą z drzewa. Na drugiej stronie czeka na Ciebie ogromniasty pająk, którego musisz szybko unieszkodliwić. Teraz nie pozostaje nam nic innego jak przepchnąć klocek, który zagradza Ci przejście do następnego pomieszczenia. Wyjmij teraz patyk i zapal przy pomocy niego dwie pochodnie. Przejdź przez drzwi (które po zapaleniu pochodni powinny się odblokować) i jeszcze raz zapal kijek, jednak tym razem w celu spalenia dwóch pajęczyn. Niestety, ta droga donikąd nie prowadzi, lecz spokojnie możesz się udać następną. Tam przy jej końcu pochyl się i przeczołgaj na drugą stronę. Przepchnij znajdujący się tam kamień tak, aby wpadł do wody. Przejdź teraz na drugą stronę i zapal patyk. Czym prędzej wróć tą samą drogą (przez kamień) i podejdź do pajęczyny znajdującej się w ziemi. Teraz kucnij tak aby sieć się przerwała (pod wpływem ognia). Powinieneś wylądować w mętnej, brązowo-zielonej wodzie. Idź cały czas na przód, aż dojdziesz do suchego gruntu. Tam z każdej strony zaczną Cię atakować drzewopodobne stworki. Jednak tym razem musisz je załatwić sprytem. Otóż najpierw podejdź to tego w środku i poczekaj, aż jego orzeszek odbije się od Ciebie (on powinien stać się niebieski), potem w ten sam sposób załatw tego z prawej i na końcu ukatrup dupka z lewej strony (tylko w tej kolejności możesz je zniszczyć). Gdy uczynisz to prawidłowo otworzy się przejście do następnej komnaty. Tutaj czeka na Ciebie nie kto inny jak Twój pierwszy BOSS. Ściślej mówiąc będzie nim ogromny pająk, który siedzi gdzieś na suficie i tylko na parę chwil schodzi na dół.

Boss I

Ten pająk jest naprawdę ogromny. Aby go pokonać, musisz wyczekać moment, w którym zejdzie na dół i otworzy swoje jedno oko. W tym celu lepiej mieć procę naładowaną na maxa. Jak do Ciebie podejdzie to strzel do niego z procy (w oko), a potem nawalaj mieczem ile wlezie. Po takiej dawce pająk pójdzie sobie na sufit i zrzuci na Ciebie trzy kokony. Rozwal je jak najprędzej zanim w ogóle coś się z nich wykluje. Chwilkę potem pająk znowu zejdzie, a Ty znowu musisz strzelić mu w oko ... itd. Operację tą trzeba powtarzać do skutku, bo kiedyś pająk wykituje.





The Great Deku Tree (2)

Po rozwaleniu bossa spokojnie i bez pośpiechu wyjdź na zewnątrz (z drzewa). Tam drzewo opowie Ci ciekawą historyjkę oraz dostaniesz pierwszy z trzech kamieni. Owy kamień nosi nazwę KOKIRI EMERALD. I to na tyle, jeśli chodzi o ten epizod. Udaj się więc teraz do..

Kokiri Forest

Powinieneś teraz udać się do sklepu w celu uzupełnienia zapasów. Szczególnie przydatne mogą się okazać kamyczki do procy oraz serduszka. Gdy już to uczynisz przedostań się dokładnie na drugi koniec Kokiri Forest. Tam przejdź przez most i porozmawiaj z Sarią. Dostaniesz wtedy od niej OCARINĘ, na której będziesz mógł wygrywać różne melodie. Gdy to uczynisz biegnij cały czas przed siebie, a wtedy dojdziesz do...

Hyrule Field

Tutaj właściwe możesz podziwiać piękno przyrody i w ogóle całej „Zeldy64". Jest to po prostu przeogromny teren. Jeśli masz mało kasy to poczekaj parę chwil, aż się zaciemni. Pojawią się wtedy szkieletory, za których zabicie dostaniesz sporą kasę, ewentualnie orzeszki, kijek... itd. Udaj się teraz czym prędzej do miasta, a ściślej na sam rynek.

Hyrule Market

Za zebraną wcześniej kasę możesz zrobić tutaj masę zakupów. Jeśli masz trochę czasu to porozmawiaj z lu-









dźmi, którzy się tam znajdują. Możesz też odwiedzić TEMPLE OF TIME jednak na razie nie masz tam zbyt dużo do roboty. Udaj się więc do zamku, do którego prowadzi długa i wąska dróżka.

Hyrule Castle

Jak już pewnie zauważyłeś strażnik przy bramie nie chce Cię przepuścić. Aby ominąć go, cofnij się trochę (w kierunku marketu), a znajdziesz po drodze małą dziewczynkę. Porozmawiaj z nią i weź jajo, które Ci da. Wespnij się teraz po gałęziach, które znajdują się obok niej. W ten sposób przejdź nad bramą. Teraz ostrożnie przejdź tak, aby strażnicy nie zauważyli jak się skradasz, bo grozi to natychmiastowym wyrzuceniem za bramę. Jak już to Ci się uda to wskocz do fosy i płyń dopóki nie miniesz strażników i bramy. Po wydostaniu się na ląd zauważysz pewnie śpiącego człowieka i dwa kamienie. Podejdź teraz to niego i wyjmij kurę (podczas nocy jajko zamienia się w kurę). Gdy się obudzi porozmawiaj z nim. Kiedy już sobie pójdzie zepchnij owe dwa kamienie do wody tak abyś mógł przeskoczyć na drugą stronę fosy. I w tym momencie czeka na Ciebie naprawdę trudne zadanie. Mianowicie musisz przejść przez kilka ogródków (pełnych zarówno roślin, jak i straży), tak aby nie zostać zauważonym przez strażników. Gdy już to uczynisz zobaczysz w oddali małą dziewczynkę. Niezwłocznie pobiegnij do niej. Okazuje się bowiem, iż ta dziewczynka to nie kto inny jak tytułowa Zelda. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się naprawdę ciekawych rzeczy. Pamiętaj jednak, żeby na wszystkie pytania odpowiedzieć



twierdząco. Pod koniec rozmowy Zelda wręczy Ci list. Przy wyjściu spotkasz już prawdziwą kobietę o wdzięcznym imieniu Impe. Po krótkiej rozmowie dostaniesz od niej instrukcje, jak zagrać na Ocarinie ZELDA'S LULLABY.

Kakariko Village

Ta mała i dziwna wioska znajduje się po drodze na DEATH MOUTAIN. Ciekawym miejscem w tej wiosce jest niewątpliwie cmentarz, jednak jak na razie nie masz zbyt dużo w nim do roboty. Natomiast co się tyczy mieszkańców to możesz oczywiście z nimi pogadać, jednak większość z nich jest tak zaganiana, że zupełnie nie zwracają na Ciebie uwagi. Możesz także rzucić okiem na całą wioskę z punktu widokowego (niesamowity widok). Jak już się nacieszysz to pójdź w górę a dojdziesz do bramy, przy której stoi strażnik. Pokaż mu list, który dostałeś od Zeldy, a otworzy bramę. Idź teraz na górę dokładnie tak jak prowadzi droga, a dojdziesz do...

Goron City (1)

Ten teren powinieneś zbadać ze szczególną dokładnością. Standardowo już pogadaj z kim się tylko da. Zejdź na sam dół i zapal przy pomocy kijka pochodnie znajdujące się na samym dole. To samo zrób na wyższych piętrach. Przy dwóch komnatach powinny rzucić Ci się w oczy dziwne kwiaty. Zapal więc znowu kijek i podpal te dziwne roślinki. Po krótkim czasie one wybuchną. W ten właśnie sposób możesz otworzyć dwa przejścia. Jedno to niestety ślepy zaułek, a w drugim znajduje się sklepik, w którym można kupić między innymi niespotykane dotąd bomby czy ubranko. Niestety nie możesz tego na razie kupić (cierpliwości). Obok sklepiku znajdują się drzwi a przed nimi czerwony dywanik. Stań na nim i zagraj ZELDA'S LULLABY na swojej Ocarinie. Wejdź do środka i porozmawiaj z Darunią. Stań przed nim i zagraj mu ZELDA'S LULLABY. Powinien się ucie-



szyć i powiedzieć Ci, iż wolałby posłuchać jakiejś muzyczki prosto z lasu. W tym celu udaj się ponownie do Kokiri Forest a stamtąd do...

Lost Woods

Wejście do Lost Woods znajduje się na wzniesieniu, na które niezwłocznie musisz się wdrapać. Gdy już tam wejdziesz zobaczysz trzy różne drogi. Aby dojść do celu musisz wpierw skręcić w prawo, następnie w lewo, i znów w prawo i w lewo. Tutaj idź ostrożnie i wybierz wejście na wprost. Stamtąd skręć w lewo i jeszcze raz w prawo. W ten sposób dojdziesz do sporej polany, na której znajduje się wilk. Naturalnie musisz go zabić, a wtedy otworzą się wrota znajdujące się dokładnie na wprost od wejścia. Za nimi czeka się labirynt, w którym znajduje się mnóstwo drzewopodobnych dupków. Jak pamiętasz trzeba je rozwalić, odbijając od ich tarczy orzeszka. Dalej znowu dotrzesz na polankę, lecz tym razem jest na niej SARIA. Podejdź do niej i porozmawiaj, a nauczy Cię ona kolejnej pioseneczki zatytułowanej SARIA'S SONG. Teraz czym prędzej gnaj do...

Goron City (2)

Gdy już tam dotrzesz, ponownie stań przed Darunią i zagraj mu SARIA'S SONG. Powinien aż skakać z rado-







ści i podarować Ci GORON'S BRACELET. Teraz możesz spokojnie wyjść z Goron City. Przy wyjściu od razu skręć w prawo. Znajdziesz tam kwiatek z bombą. Dzięki podarkowi od Darunia jesteś w stanie podnosić bomby. Dlatego też podnieś właśnie tą i rzuć z rozbiegu przez ogrodzenie. Jeśli wszystko wypadnie pomyślnie, na dole powinno pojawić się przejście. Zejdź teraz tam, uważając na atakujące Cię poczwary.

Dodongo's Caver

Podnieś leżącą po prawej stronie bombę i rozwal nią zasypane przejście. Biegnij teraz przed siebie i skieruj się w prawo. Tam Bombą rozwal skamieniały kawałek drzwi i wejdź tam. Załatw sześć dziwnych poczwar, i biegnij aż dojdziesz do dużych metalowych drzwi, przy których znajdują się dwa skamieniałe posągi. Przesuń jednego tak, aby stanął na guziku. Dzięki temu odblokują się drzwi. Wejdź teraz tam i zapal za pomocą kijka pochodnie. Dzięki temu otworzą się kolejne drzwi, do których niezwłocznie się udaj. Znajdziesz się wtedy dokładnie w miejscu wejścia, więc udaj się na przeciwną stronę. Naciśnij więc przycisk, który się tam znajduje. Zauważyłeś pewnie, że otworzyło Ci to drzwi po przeciwnej stronie komnaty. Dlatego niezwłocznie udaj się tam. Weź do łapki bombę i rozwal skamieniałe drzwi. Za nimi kryje się duża skrzynia, którą musisz naturalnie otworzyć. Znajdziesz tam mapę. Teraz znowu weź bombę i idź z nią do nowootworzonego przejścia i tam rozwal kolejne skamieniałe przejście. Jak najszybciej załatw gościa, który się tam znajduje. Następnie otwórz skrzynię. Znajduje się w niej kompas. Cofnij się teraz o jedną komnatę do tyłu, a zauważysz tam ogromny słup a wkoło niego pełno bomb. Jednak między nimi jest jedna szpara. Postaraj się teraz tak włożyć bombę (w tą szparę), żeby dwa końce tego łańcucha zapaliły się jednocześnie. Jeśli to Ci się uda to z owego słupa zrobią się schody, po których musisz wejść. Skręć teraz w prawo i pójdź prosto do drzwi. Znajdziesz tam drabinę, którą blokuje spory kamień. Wejdź na niego i przeskocz na drugą wyższą platformę. Tam podnieś bombę i rzuć nią w kierunku skamieniałych drzwi do których prowadzi drabina. Teraz dostań się po drabinie do odblokowanego przejścia i wejdź tam. Przy pomocy procy strzel w oko, znajdujące się nad przejściem do następnego pokoju. Dotrzesz tak do balkonu, który znajduje się dokładnie nad wielką czaszką. Wejdź tam na most i skocz na jej łeb. Wejdź jej najpierw do jednego oka i zostaw tam bombę, a potem do drugiego i zrób to samo. Gdy bomby wybuchną oczy tej czaszki powinny zrobić się czerwone. Zeskocz więc z niej i wejdź jej do pyska, który się właśnie teraz otworzył. Tam spotkasz spory guzik, w ziemi. Jednak nie naciskaj go tylko pobiegnij dalej. Dojdziesz do komnaty, w której jest sporo kolejnych dużych klocków. Pobiegnij teraz wąskim korytarzem. Na Twojej drodze będzie stał klocek, który musisz zepchnąć na dół. Potem musisz go tak przeciągnąć, żeby nacisnął guzik. I w ten właśnie sposób otworzyło Ci się kolejne przejście. Wejdź tam i połóż bombę na podłodze. W ten sposób zrobisz sobie przejście. Skocz więc na dół, a tam będzie z pewnością na ciebie czekał ogromny jaszczur, czyli...



Boss II

Bydle jest naprawdę ogromne. Nawet nie próbuj atakować go swoim malutkim mieczykiem. Jedynym sposobem, aby go pokonać jest wrzucenie mu do pyska bomb w chwili, w której on chce zionąć ogniem. Gdy już mu trafisz taką bombą to powinien się zakrztusić po czym zacznie się turlać. Dlatego też musisz schodzić mu z drogi. Taką operację trzeba powtarzać aż do skutku. Po jego zgonie pojawi się teleport, który przeniesie Cię do Darunia. Ten będzie tak zachwycony, że da Ci GORON'S RUBY- czyli drugi z trzech kamieni. Gratulacje.

Niestety, z powodu ograniczonej pojemności stron zmuszony jestem przerwać moją solucję. Nie martwcie się jednak, gdyż za miesiąc będzie ciąg dalszy -OBIECUJĘ!! Serdeczne podziękowania lecą do Kamila Balickiego oraz Sylwestra Arabasa, gdyż bez ich pomocy niniejsza solucja nie mogłaby powstać.

Rafuls







APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Nintendo 64 i PC.

RollerCoaster Tycoon

• **PC CD**

Podczas gry wciśnij F. Następnie wciśnij M+Enter aby dostać 5000$.







GTA: London 1969

• **PC CD**

Podczas gry wpisz jeden z następujących kodów:
flashmotor - wybór poziomów
super well - też
travelcard - wybór poziomów i nieskończone życia
iamgod - 10 x licznik, nieskończone życia, wciśnij [Asterisk] dla wszystkich broni
6661970 - nieskończone życia
averyrichman - dostaniesz 999999999 punktów

TOCA 2

• **PC CD**

Wpisz kody jako swoje imię, aby je wyłączyć wpisz je ponownie:
Wszystkie tory - **DOUBLE**
Wszystkie samochody - **CARTASTIC**
Inny tor - **GIRDLE**
Widok jak w „GTA" - **TOPDOWN**
Dziwny horyzont - **HANGOVER**
Pełne dystanse w trybie championship - **TIMEOUT**
Tryb battle - **OUCH**
Widowiskowe wypadki - **RUBBER**
Śmieszne wypadki - **MOVIE**
Zredukow. grawitacja - **HIGHJUMP**
Tylko koła - **SKINNY**
Tryb turbo - **SKATES**

Need For Speed: High Stakes

• **PSX**

Helikopter: Wejdź do ekranu opcji i wybierz „User Name". Potem wpisz „Whirly" jako imię gracza. Jeśli wpisałeś kod prawidłowo, usłyszysz „Cheat Activated". Helikopter jest dostępny tylko w trybie Test Drive.
Samochód Phantom: Zrób jak wyżej, ale jako imię wpisz „Flash"
Samochód Titan: Jak wyżej, jako imię wpisz „Hotrod"
Samochód Heavy: Po wyborze samochodu wciśnij Start, aby uruchomić wyścig, następnie, zanim pojawi się ekran loading, szybko wciśnij i przytrzymaj lewo + kwardat + koło.
Tryb Drunk: Jak wyżej, ale wciśnij góra + L2 + R1.
Widok zza dechy rozdzielczej: Jak wyżej, tylko wciśnij góra + trójkąt + X
Turbo dopała: Włącz widok zza deski rozdzielczej, następnie wciśnij do góry podczas jazdy.







Wipeout 64

• **N64**

Nieskończona energia: Podczas gry przytrzymaj Z+L+R i naciśnij C-góra, C-dół, C- lewo, C-prawo, C-góra, C-dół, C-lewo, C-prawo
Nieskończona amunicja: Przytrzymaj Z+L+R, i wciśnij C-dół(2), C-Lewo(2), C-prawo(2), C-góra
Nieskończony czas: Podczas gry przytrzymaj Z+L+R, i wciśnij C-góra, C-prawo, C- lewo, C-dół, C-góra, C-prawo, C-lewo, C-dół
Wszystkie pojazdy: W menu głównym przytrzymaj Z+L+R i wciśnij C-dół(4), C-prawo, C-góra, C-lewo.

Requiem: Avenging Angel

• **PC CD**

csmilton - włącza kody
csshroud - pełna broń i zdrowie
cshealth - pełno zdrówka
csrosary - przedmioty
csammo - amunicja
csguns - wszystkie bronie
csyhwh - God mode
csdalt - zatrzymuje czas
csvanish - wszyscy wrogowie znikają
cshost - nie ma grawitacji
csportal - wszystkie przejścia zaznaczone na żółto

Inne ciekawe kody: **cssigmata, csmapper, cstime, cshide, csback, cs3dnow!on, cs3dnow!off, csunsqueeze, cssqueeze, cssqueeze, cstrace, csunframe, csclipmouse, csblah, csverbose, csnotimeouts**



Bust-A-Move '99

• **PSX**

W menu głównym, wciśnij **koło, lewo, prawo, koło.** Jeśli wstukałeś kod prawidłowo, otrzymasz niespodziankę.





Sports Car GT

• **PC CD**

Aby uaktywnić kodyw game menu wpisz **isi-cheeseman**, .

Wszystkie tory i auta - **isi tbone**
wszystkie części - **isi-corsica**
Liga GT3 - **isi-plague**

Victory Boxing 2

• **PSX**

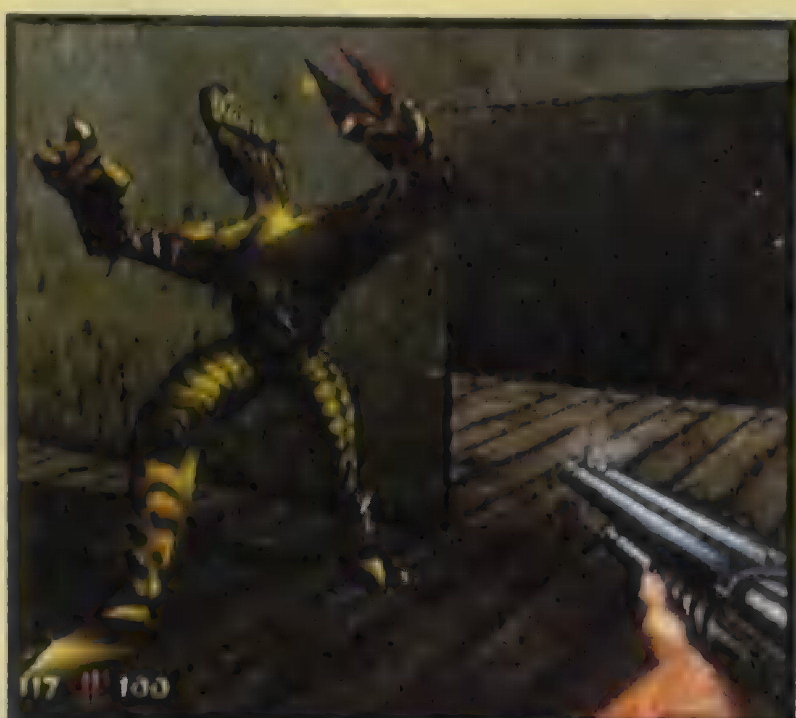
Podczas gry wciśnij **Start+ Select,** aby zmienić cechy zawodnika.



Turok 2

• **PC CD**

Po wpisaniu **OBLIVIONISOUTTHERE** otworzy się cheat menu. Teraz możesz wpisać kilka ciekawych kodów:
HOLASTICKBOY
PIPSQUEAK
WHATSATEXTUREMAP
IGOTABFA
UBERNOODLE
STOMPEM



Gex 3: Deep Cover Gecko

• **PSX**

Wybór poziomów
Wklep **kwadrat, koło, koło, trójkąt, X, X** jako kod.





Eliminator

• **PC CD**

Kody musisz wpisywać na ekranie wyboru ID:
Bonusowy lewel - **WAKYLEVL**
Cadillac - **NEWWEELS**
Nietykalność - **CLEVALAD**
Wszystkie primary weapons - **GUNCRAZY**
Wszystkie secondary weapons - **MAXMEOUT**
Wszystkie czasowe pick-upy dziesięciominutowe - **WAITABIT**







Vigilante 8

• **N64**

Aby kody zadziałały, musisz wpisywać je jako hasło:
Wszystkie pojazdy - **GANGS_UNLOCKED**
Wszystkie samochody i lewele - **JTBT7CFD1LRMGW**
Wybór poziomów - **LEVEL_SHORTCUT**
Nietykalność - **LIVING_FOREVER**
Dopalenie pocisków - **MISSLE_ATTACK**
Szybkie odpalanie broni - **FIRE_NO_LIMITS**
Wysoka rozdzielczość - **MAX_RESOLUTION**
Wielkie opony - **MONSTER_WHEELS**
Mała grawitacja - **A_MOON_GETAWAY**
Brak wrogów - **POPULATION_OUT**
Tryb expert - **I_AM_TOUGHT_GUY**
Sekwencje końcowe - **LONG_SLIDESHOW**

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Dla wszystkich graczy czerwiec to długo oczekiwany miesiąc. Wreszcie kończy się nauka i można w końcu bezstresowo pograć sobie do woli. A jeśli nie macie w co grać, spróbujcie szczęścia w konkursach. W tym miesiącu jest dużo nagród do rozlosowania. Nintendowcy! Mamy też coś dla Was. Patrz strona 64. ***Krzychoo***

KONKURS PC

Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:
1. Główny bohater gry „Mortyr" zwie się po prostu Sebastian Mortyr.
2. Akcja gry „Red Baron 3D" toczy się podczas I Wojny Światowej.

Nagrody otrzymują:
1. Dawid Nieć z Jurkowa – grę „X-Wing: Alliance".
2. Paweł Kolasa z Mirosławca – grę „F16 Agressor".
3. Sławomir Piechowski z Rzeszowa – grę „Afterlife".
4. Łukasz Sztyler z Warszawy – grę „Battleship".

Pytania na ten miesiąc:
1. Z jaką prędkością (ile MHz) pracuje podstawowy model procesora PIII?
2. Po której stronie drogi jeżdżą samochody w grze „GTA: London 1969"?

Nagrody:
1. Unikalny pack zawierający trzy części gry „The Monkey Island".
2. Gra „Redguard".
3. Gra „Delta Force".
4. Gra „Premier Manager 99".

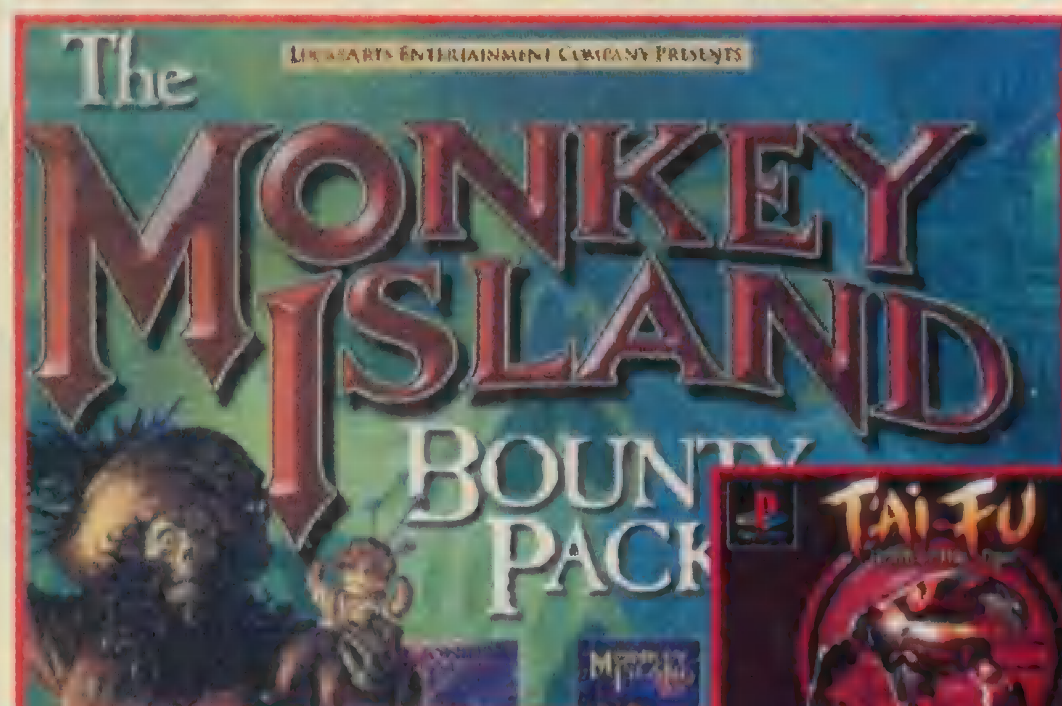
KONKURS PSX

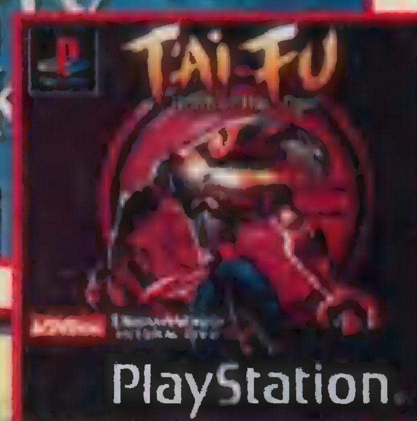
Odpowiedź na pytanie z ostatniego numeru:
1. „Gran Turismo 2" będzie wykorzystywało 100% mocy konsoli.
2. Procesor PlayStation 2 taktowany będzie zegarem 300MHz.

Nagrody otrzymują:
1. Grę „Guardians Crusade" otrzymuje Marek Delega z Warszawy.
2. Grę „Premier Manager 99" otrzymuje Agata Madej z Pabianic.

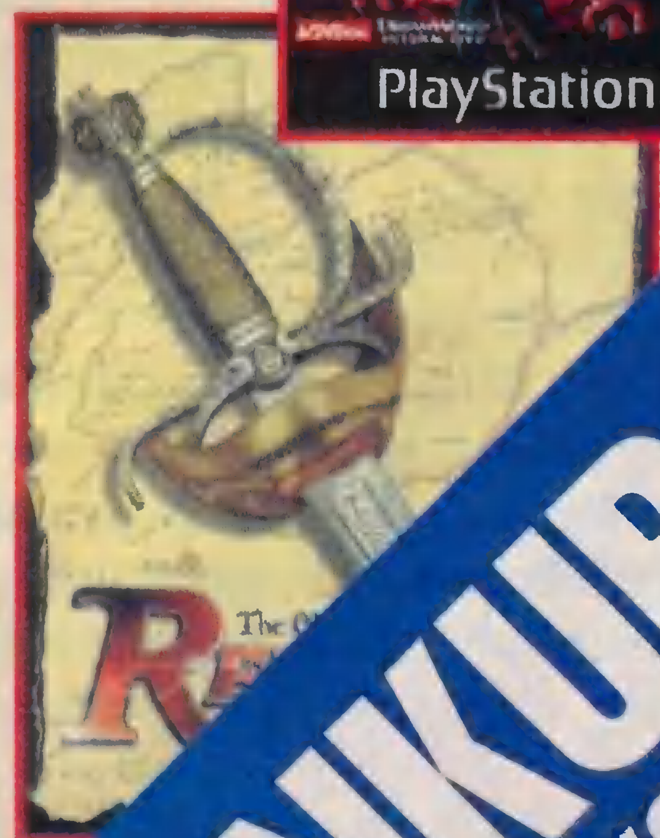
Pytania na ten miesiąc:
1. Ile światów będzie zawierała gra „Croc 2"?
2. Podaj marki co najmniej sześciu bryk z „NFS: High Stakes".

Nagrody:
1. Gra „Tai-Fu"
2. Gra „Blood lines"
3. Gra „Actua Pool"











KONKURS
GK 6/99

LISTY

Czołgiem! W ten arcypayfistczny sposób zaczęliśmy nasze szóste spotkanie w tym roku! Mam nadzieję, że maj wykrzesał z Was wystarczająco dużo siły, byście zdołali dobrnąć o tej wariackiej strony. Dość smęcenia... do rzeczy!

Uwaga! 1...2...3... próba klawiatury... No, wreszcie jestem odczytywalny. Nie ma się z czego nabijać, po zawale listów, jaki spadł na nas, tylko refleksowi Suicida zawdzięczam fakt, że nie straciłem swych paluchów. Przeklęty listonosz tym razem zamiast spodziewanego strumyczka korespondencji znowu przytargał jakieś straszliwe ilości papieru i cisnąwszy na schody zapomniał nas uprzedzić. Gdyby nie Sui, chyba poszybowałbym w otchłań niczym ptaszek. Eeech, ta Poczta! Na szczęście znalazłem w stosie korespondencji kilka naprawdę ciekawych pytań, oto one.

(...)"Piszę do Was, bo krew mnie zalewa. Po przeczytaniu Waszego opisu karty telewizyjnej czuję, że mógłbym wziąć kabel od anteny i (tu opisuje nasz Czytelnik czynność) temu sprzedawcy. Półtora miesiąca temu zakupiłem kartę graficzną do peceta, która posiadała złącze telewizyjne. Ów sprzedawca zapewnił mnie, że dzięki niemu będę mógł oglądać TV na moim pececie. I... nic. Pomóżcie"(...)

Jarek S. Grójec

Drogi Jarku, świetnie rozumiem Twoje rozgoryczenie, ale podałeś nam za mało danych, by móc Ci pomóc. Przede wszystkim nie wiem, jaką kartę kupiłeś - nie wymieniłeś jej nazwy. Z opisu Twojego problemu wnioskuję, że jesteś początkującym użytkownikiem PC i kupowałeś pierwszą kartę graficzną w życiu. Wynikałoby z tego, że dostała się w Twoje ręce zwykła karta (np. S3 Virge czy Tseng), nieco tylko dopalona wyjściem TV, w które można wetknąć końcówkę kabla koncentrycznego i... oglądać swoje giercownicze poczynania na ekranie telewizora rodziców. W drugą stronę nie da rady, chyba że kupisz kartę telewizyjną (np. tę, którą opisywaliśmy w numerze 4/99).

(...) Witajcie, weterani! Mam nielichy problem, więc zwracam się z tym do Was, bo koledzy zgłupieli zupełnie. Mój blaszak potrafi „zgubić" nawet do kilku godzin! (szczęśliwi lat nie liczą ;) - przyp. Jagd). Najczęściej gdy rano włączam maszynę, mam mój budzik przesunięty o około 3-4 godziny do tyłu. Co to jest do diaska?" (...)

nazwisko i imię do wiadomości redakcji

Każdy pecet posiada baterię podtrzymującą ustawienia zawarte w BIOS-ie, a więc i zegar. Prawdopodobnie Twoja bateria jest na wyczerpaniu, proponowałbym więc dokonać szybkiej wymiany. Jeśli się nie boisz, to znajdziesz ją łatwo na płycie głównej i DELIKATNIE wyjmiesz, zatargasz do zegarmistrza, a ten powinien mieć w swoim zapasie nową (tak było w moim wypadku). To tzw. gorszy scenariusz. A lepszy? Jeśli używasz peceta rzadko (w co wątpię) albo miałeś ostatnio długie przerwy w giercowaniu, wówczas bateria mogła się rozładować. Panaceum? Zostawić włączoną maszynę na dzionek lub dwa (giercować wolno ;).

(...)„Hmmm, w zasadzie piszę do Was, bo piekielnie nudzi mi się na matmie (dzięki, staruszku! - przyp. Jagd). Moja maszyna działa prawie dobrze, ale... Gdy bawię się w odtwarzanie muzyczki na WinAmpie słychać w głośnikach trzaski. Wszystko to z lekka pachnie jakimiś zakłóceniami, ale nie jestem pewien. Mam P166 i niezłego Sound Blastera. Co to może być?"(...)

Andrzej Łuszczak, Gdynia

Odpowiedzi mogą być setki. Pierwszą sprawą jest sprawdzenie jakości odtwarzanych utworów u jakiegoś kumpla. Gdy zaś to nie pomoże... W zasadzie najszybciej i chyba najlepiej byłoby sprawdzić połączenia kabli przechodzących obok karty. Taśmy mogą być za długie i przechodząc obok karty wywoływać mogą owe trzaski. Warto także sprawdzić zamocowanie karty w slocie i jakość kabli od głośników. To na wypadek, gdyby trzaski występowały nie tylko przy korzystaniu z karty dźwiękowej.

(...)"Mam jeszcze do Was jedną prośbę, moglibyście mi przysłać jakiś katalog części do komputerów. (...) I chciałbym jeszcze katalog gier na PC i PSX-a."(...)

Tomek W. Lublin

Upss, nie ten adres, mój miły! Nie zajmujemy się sprzedażą (w jakiejkolwiek postaci) gier czy akcesoriów komputerowych. Naszym zadaniem jest dostarczyć Wam rzetelnej informacji o tym co w światku giercowniczym piszczy, co niebawem będziecie mogli znaleźć na półkach Waszych sklepów. Jeśli chodzi o części do blaszaka, to sam musisz znaleźć leżący najbliżej Ciebie punkt serwisowy. Co do gier, to przy recenzjach umieszczamy tabelki, dzięki którym można szybko znaleźć polskiego dystrybutora gierki, a reklamy w naszym piśmie mają Ci w tym pomóc.

(...)"W jak sposób robicie screeny z gier na PlayStation? Na pececie rozumiem, że używacie odpowiednich kart i oprogramowania, lub też gra posiada wbudowaną możliwość „łapania" obrazków(...)."(...)

Ł.K. Warszawa

Pierwsze primo: my nie robimy screenów, może inni... Drugie primo: fani PSX-a powinni teraz przekręcić kartkę, bowiem po tym co napiszę do redakcji zaczną napływać paczki z napalmem i długopisy-niespodzianki. Aby „złapać" obrazek z PSX-a, wystarczy... pecet z odpowiednią kartą. Fine.

Ha, mam dla Was prawdziwą bombę! Jak widzicie przytyliśmy i zamierzamy w najbliższym czasie zwiększyć rubrykę Hardware. Mam nadzieję, że będziemy mogli właśnie tam rozwiązywać nasze sprzętowe dylematy.
Wielce mnie też cieszy fakt, że wielu z Was postanowiło umilić nasze skazańcze dni, wysyłając korespondencję na (czasami) zadziwiających pocztówkach. Rzeczy są tak różne, że niech za przykład posłuży poniższy screen, na którym zamieściliśmy dwudniowe żniwo poczty. Śliczne, nieprawdaż? ■




Jak zabawa to tylko w Warszawie





PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie z wielkim trudem wygrzebane z listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Najmłodszy Mądrala męczy mamę, żeby poszła z nim do ZOO, obejrzeć małpy. Mama się denerwuje.
- Dlaczego chcesz iść do ZOO i oglądać małpy, ciocia Basia Ci nie wystarczy?

Patrycja Wioska, Katowice

Policjant do kierowcy:
- Jechał pan z szybkością 100 kilometrów na godzinę. Nie przyszło panu do głowy, że może się pan zderzyć z innym kierowcą?
- Z innym? Na chodniku?!

G. Jaskólski, Murowana Goślina

- Co powstanie ze skrzyżowania kangura z owcą?
- Skaczący kłębek wełny!

G. Jaskólski, Murowana Goślina

Szpital psychiatryczny. Erotoman w natarciu.
- Siostrzyczko, ja muszę Panią... po... po... pocałować. I przy... tulić.
Zanim siostra zdołała opowiedzieć, facet już złapał ją swoimi mocarnymi ramionami. Ścisnął i zaczął się szybko dobierać. Siostra zaczęła krzyczeć.
- Pomocy, pomocy. Przestań wariacie! Pomocy!....
- Cicho dziecinko, poczekaj chwilkę, może sobie jakoś sam dam radę...

Jacek Konieczny, Racibórz

Jasio wraca ze szkoły do domu i trzyma w ręku piłkę od „gały".
- Skąd masz tę piłkę? - pyta mama.
- To zguba... - wyjaśnia Jaś.
- Skąd wiesz, że to zguba?
- Bo widziałem jak jeden chłopak jej szukał.

Jacek Rapacz, Gdynia





Ciocia pyta Jasia:
- Czy Twoja siostrzyczka umie już chodzić?
- Nie, ale ma już nóżki!

Jacek Rapacz, Gdynia

- Mamo czy to prawda, że Bóg nas karmi i o nas dba?
- Oczywiście.
- I że dzieci przynosi bocian?
- Tak.
- A prezenty rozdaje Święty Mikołaj?
- No, tak...
- To po cholerę nam tata?

Jacek Rapacz, Gdynia

Juhas widzi bacę prowadzącego duże stado owiec.
- Gdzie je prowadzicie?
- Do domu, będę je hodował.
- Przecie nie macie ani obory, ani stodoły. Gdzie je będziecie trzymać?
- W izbie.
- Ale toż to straszny smród!
- Trudno, będą się musiały przyzwyczaić.

Jacek Rapacz, Gdynia

Spotykają się dwaj znajomi.
- Co robisz w Sylwestra?
- Idę do więzienia.
- Znowu wpadłeś?
- Nie, ale trzeba odwiedzić rodzinę.

Jacek Rapacz, Gdynia

Ślązak pojechał na wczasy w góry, do Zakopanego. Chodzi już drugi dzień po halach i nadziwić się nie może. Mówi do spotkanego bacy:
- Jakieś dziwne macie tu powietrze...
- Dlaczego?
- W ogóle go nie widać!

Chochlick

Przychodzi Chińczyk do baru i mówi:
- Ciang ciong ryżu!
- Dwa kilo czego?

Norbert Jagodziński, Siedlce

Przed sądem staje zięć. Po godzinnej rozprawie sędzia orzeka:
- Za pobicie teściowej ostaje pan skazany na 5000 zł. Grzywny i jeszcze dodatkowo 1000 zł.
- Za co ten tysiąc, Wysoki Sądzie? - dziwi się oskarżony.
- To podatek od rozrywki.

Norbert Jagodziński, Siedlce

Francuz, Polak i Rosjanin zostali pochwyceni przez bardzo niebezpiecznych sadystów. Po chwili namysłu zadecydowali oni, że ich ofiary mogą wybrać między cięciem na gilotynie, powieszeniem lub rozstrzelaniem. Pierwszy był Francuz.
- Gilotyna! - wykrzyknął dzielnie.
Zabrano go na miejsce kaźni, jednak podczas wykonywania wyroku maszyneria się zacięła i Francuza puszczono wolno. Widząc co się dzieje, Polak także zażądał ścięcia. Maszyna znowu nie zdała egzaminu. Prowadzony na wolność Polak zdołał szepnąć do Rosjanina:
- Gilotyna się zacina!
Rosjanin zapytany jaką śmiercią chce umrzeć zażądał:
- Wybieram stryczek, bo gilotyna się zacina.

Tomasz Ibrahim, Sandomierz

Nauczyciel pyta Jasia:
- Jasiu, a kto to jest hipokryta?
- A to jest, proszę pana profesora, taki uczeń, który rano idzie do szkoły z uśmiechem na gębie.

Jarek Kaliński, Brwinów

Przez wieś jedzie wóz cyrkowy. Nagle do uszu jadących dociera straszliwy wrzask. Na podwórko obok jednej z chałup wybiega chłop i zaczyna podskakiwać na wysokość komina. Przy którymś skoku wykonuje w powietrzu podwójne salto i ląduje na obu nogach. Zadziwiony i podekscytowany dyrektor wybiegł ze swego wozu i szybko dopadł amatora.
- Panie, ja panu za takie coś co wieczór dziesięć baniek zapłacę od ręki.
- Eeee tam - macha ręką akrobata - za dziesięć baniek walić się co wieczór siekierą po nogach...

Adam Mazurek, Lublin

- Moja mama jeździ samochodem jak piorun.
- Tak szybko?
- Nie, tak często wali w drzewa!

Jacek Baldysz, Kalisz

Do czterech lekko napitych facetów siedzących w knajpie podchodzi kelner. Jeden z gości pyta:
- Czy jest Napoleon?
- Jest, podać?
- Nie, pozdrowić!

Jacek Baldysz, Kalisz

- Powiedz, kochany, jakie dziewczyny Ci się bardziej podobają: ładne czy inteligentne?
- Ani jedne, ani drugie, ty mi się tylko podobasz, kochanie.

Jacek Baldysz, Kalisz

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Jacek Kaliński
Za Rysunki: Jarosław Kaczor

„Viva Football" to nowa piłka nożna Virginu. Jest ona o tyle ciekawa i nowatorska, że zawarto w niej historyczne drużyny narodowe. Dzięki temu możesz zmierzyć się np. Polską z 1974 roku ze współczesną reprezentacją Anglii.

Konkurs GK



Podaj datę najbliższego meczu Polska-Anglia

viva™ FOOTBALL



NAGRODY:
- 7 GIER „VIVA Football" (PC)
- 3 GRY „VIVA Football" (PSX)
- 3 PIŁKI NOŻNE
- 1 BILET DLA DWÓCH OSÓB NA MECZ POLSKA-ANGLIA

FUNDATOR NAGRÓD



COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

ul. Okopowa 78, 01-042 Warszawa, tel./fax 636-82-53 tel. 838-60-01 wew. 254

Godziny otwarcia: Poniedziałek-Piątek 10.00-18.00 Sobota 10.00-15.00

K O M P U T E R Y ✱ K O N S O L E ✱ A K C E S O R I A

TANIE ZESTAWY KOMPUTEROWE

Procesor: Intel® Celeron™ 300A, Płyta główna: BX cel, RAM: 32MB SDRAM, Dysk twardy: 3,2GB UDMA, CD-ROM 32x speed, Stacja 3,5", Karta grafiki: VIRGE 4MB AGP, Karta dźwiękowa: SB 16, Głośniki 60W, Klawiatura, Mysz+pad, Obudowa MT

1899 zł



ZESTAWY KOMPUTEROWE z DVD

Używane zestawy Pentium 100-133 z monitorem kolor – do biur, magazynów

poniżej 1000 zł

MONITORY

LG Goldstar	15" SVGA 520Si LR NI	684 zł
	15" SVGA 57i LR NI OSD	750 zł
	17" SVGA 77i LR NI OSD DIGITAL	1296 zł
	17" SVGA SW 795SC 100MHz	1743 zł
	21" SVGA 216SC LR NI OSD DIGITAL	4965 zł
Samsung	14" 400B DIGITAL	610 zł
	15" CGK5507L 510S	782 zł
	15" CGB5607 510B	980 zł
	17" CGE7507T 710S	1382 zł
	17" CGH7609T 700P PLUS	2080 zł
	19" CSH9839T 900P	2684 zł
	21" CGX1609T 1000P	6024 zł

Tanie używane monitory .... od **150 zł**

Wymieniamy stare monitory na nowe.

Monitory firmy Deawoo, Daytek, ADI, CTX, Belinea, Sony i inne na zamówienie.



Zadzwoń po aktualne ceny 636-82-53

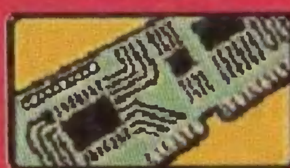
PAMIĘĆ RAM

DIMM 32MB	207 zł
DIMM 64MB	419 zł
DIMM 128MB	785 zł

DYSKI TWARDE

3,2GB Ultra DMA	545 zł
4,3GB Ultra DMA	597 zł
6,4GB Ultra DMA	690 zł
8,6GB Ultra DMA	800 zł

KARTY DŹWIĘKOWE



Sound Blaster 64 AWE OEM	175 zł
Sound Blaster LIVE PCI	307 zł

KARTY GRAFICZNE

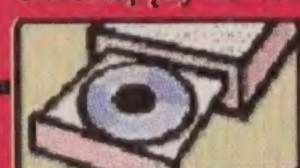
Intel 740 AGP 8MB	186 zł
STB Velocity AGP 8MB	302 zł
STB Velocity 4400 AGP 16MB	600 zł
Creative Riva TNT AGP 16MB	620 zł
- Akceleratory VooDoo	
VooDoo I 4MB	280 zł
VooDoo II 12MB	520 zł
Creative VooDoo II 12MB	580 zł
Creative VooDoo Banshee PCI 16MB	540 zł

NAPĘDY DVD

PIONEER 4x	549 zł
Samsung 4x	549 zł
Hitachi 4x	530 zł
SONY 4x	570 zł
Karty MPEG2	tel.

Montaż GRATIS

W rozliczeniu przyjmujemy stare napędy CD-ROM



DRUKARKI

Hewlett Packard	DeskJet 695	713 zł
	DeskJet 720C	1100 zł
	LaserJet 1100	1650 zł

Wymiany drukarek – w rozliczeniu przyjmujemy używane



Drukarki firm: Lexmark, Epson lub innych firm na zamówienie.



PAMIĘCI DO NOTEBOOK-ów

do wszystkich typów

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA NA CAŁĄ POLSKĘ



wszelkiego rodzaju

KABLE KOMPUTEROWE

MODERNIZACJE

Wymieniamy stare podzespoły na nowe

Umożliwiamy zakupy podzespołów, części i akcesorów – nietypowych → Na zamówienie

Sprzedaż na RATY





ul. Okopowa 78, 01-042 Warszawa, tel./fax 636-82-53 tel. 838-60-01 wew. 254

Godziny otwarcia: Poniedziałek-Piątek 10.00-18.00 Sobota 10.00-15.00

Wszystkie ceny zawierają 22% podatku VAT !

EMPiK

SKLEP WIRTUALNY

najbliższy

DOBRY

sklep

PRASA I KSIĄŻKA

MUZYKA

PERFUMERIA

MULTIMEDIA

http:/www.empik.com/sklep

hosted by AGS New Media

http://www.agsmedia.pl

